f 6.95 / BFR 130 JAARGANG 4 / FEBRUARI 1996

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

POWER UNLIMITED DEELT UIT

GRATIS GAMES T-SHIRTS CD'S JOYSTICKS POSTERS SPELBOEKEN

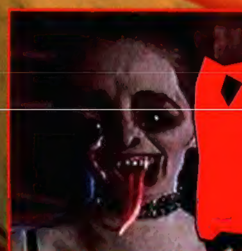
(Zie pagina 30/31)

WIN EEN PLAYSTATION

THE 11TH HOUR

MECHWARRIOR 3050
REBEL ASSAULT 2
CIVILIZATION
LONE SOLDIER
ACTUA SOCCER
KING ARTHUR
SECRET OF EVERMORE
MORTAL KOMBAT 3
NINJA GAIDEN
EXPECT NO MERCY
WETLANDS
RAYMAN
TIMECOP
FORMULE 1
THE DIG
PORKY PIG
PO'ED
CORPSE KILLER
KILLER INSTINCT
SUPER SKIDMARKS

4X FLIGHTSIMS
5X WARSIMS
3X PAC-PANIC





DE BESTE GAMES VAN '95



LAATSTE NIEUWS ULTRA 64





PC CD-ROM, SUPER NES, GAME BOY, ULTRA 64, 3DO, MEGADRIVE, SATURN, CD-I, PLAYSTATION, NEO GEO

s t r e



e e t





EUR FRU

MAIN-FRAME™

漫画

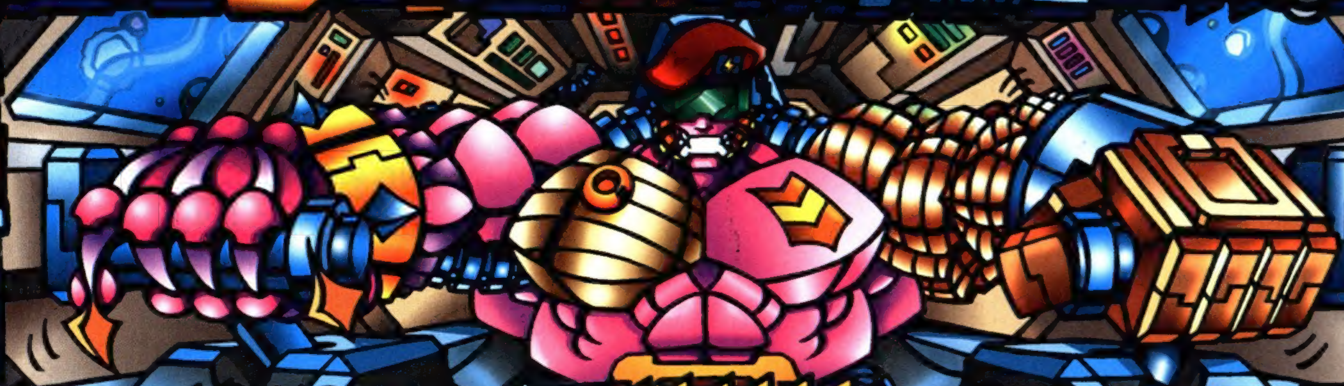
RENDER
1000
SPEED

LOG/DATE
2096/11/11

SUPREME SLICE

Codex

11TH HOUR



Dít nummer



16

THE 11TH HOUR
Na drie jaar is het vervolg op The 7th Guest eindelijk af. En... het was het wachten waard! Een tof spel met prachtige graphics en veel, heel veel waanzinnige puzzels.

MECHWARRIOR 3050
20

Neem plaats in je geavanceerde MadCat Heavy OmniMech en verpulver je tegenstanders met deze 75.000 kilo wegende vechtmachine.

MORTAL KOMBAT 3
26

Tuurlijk; met de graphics, geluid en originaliteit zit het wel snor, maar is MK 3 ook lekker te spelen op de PC?



28

RAYMAN
Donkey Kong heeft er een geduchte concurrent bij. De gameplay is zalig en de graphics top. Hoe vaker je Rayman speelt, hoe leuker het wordt.



30

POWER UNLIMITED DEELT UIT!
Zijn ze soms gek geworden bij de PU? Het lijkt erop, want we geven ruim tweehonderd kado's aan onze lezers weg. Voor niets, noppes, nada. Het enige dat je moet doen is in turbo-mode bellen naar ons 06-nummer en als je snel genoeg bent, is het incasseren geblazen.

REBEL ASSAULT 2
34

Snel, spannend, afwisselend, eenvoudig te bedienen, schitterende beelden, realistische geluiden, wat wil een gamer nog meer?

FLIGHTSIMS MINI-SPECIAL
36

PU piloten Bas en Ben testten Wingnuts, SU-27 Flanker, Navy Strike en EF 2000. Kotszakken klaar, opstijgen maar!



40

POWER UNLIMITED ENQUÊTE 1995
Donkey Kong Country is z'n toppositie kwijt. Het beste spel aller tijden is... ach lees het zelf maar op pagina 40 en 41.

LONE SOLDIER
42

Het is oorlog en de Lone Soldier neemt geen gevangenen. Zeg geen ja als ie je een vuurtje aanbiedt. Een spel voor echte ijzervreters.

WIN EEN PLAYSTATION
47

Ontwerp, teken, schilder, brei, las, timmer of plak je eigen Ridge Racer bolide en win een Sony PlayStation!



48

WETLANDS
Een beetje gewelddadig, maar wel lekker. Afwisselende levels, mooie tussenfilmpjes en razendsnelle actie. Zorg voor een stuk of 1000 doekjes tegen het bloeden.



52

WAR GAMES MINI-SPECIAL
Hoe ziet de gemiddelde War Game er tegenwoordig uit? Ben checkte D-Day, Operation Crusader, Empire 2, Battle Isle 3 en Steel Panthers.

ROAD WARRIOR
61

In de opvolger van Quarantine zaai je met je gele taxi weer dood en verderf onder voetgangers en mede-weggebruikers.

inhoud



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

SATANSZOON

Ik heb hier, bij mij thuis een ongelovige zitten. Hij zegt namelijk dat de Power Unlimited shit is! Deze satan is mijn vader. Hij is een man die van spellen met tactiek houdt, daarom hebben we Command & Conquer gekocht. Zoals gewoonlijk zit hij nu weer eens vast. Help ons!

Jimmy Metten, Houthalen, België.

■ Wij houden niet van duivel-verering, maar blijf in dit geval aardig voor satan (tenminste, als hij je abonnement op Power Unlimited betaalt, natuurlijk!).

HI, HA, HONDE...

Ik wil die mensen van EA eens even goed de grond in boren. Electronic Arts heeft hele knappe spellen, maar FIFA Soccer '96 is echt niks. In de jaren tachtig hadden ze betere graphics. Laten we optimistisch blijven, dacht ik nog, er zullen wel nieuwe kampioenschappen zijn bijgevoegd. Ik ontdek de Zweedse, Schotse en zelfs de Maleisische competitie, maar waarom hebben ze niet voor meer interessantere competities (Portugal, België) gekozen? En waar is al het publieksgezang uit versie '95 gebleven? Er heerst nu een nepambiance in het stadion. Bij een doelpunt hoor je slechts een flauw 'It's a goal'. De bediening is miserabel slecht, de scheidsrechters zijn verdwenen en ik zie keepers zonder handschoenen.

Anthony Albers, Wilrijk, België.

■ We krijgen heel veel gemengde berichten over de nieuwe versie van FIFA Soccer '96. Je hebt de afgelopen maanden natuurlijk al kunnen lezen hoe de PU-experts erover denken. En, de serie is nog niet afgelopen, want rond deze tijd verschijnen de FIFA-versies voor PlayStation en Saturn. Binnenkort meer soccer, dus. Trouwens, ga maar goed oefenen, want de loting voor het WK in Frankrijk heeft ons allen weer zeer verblijd; Nederland tegen België als belangrijkste uitdaging in de voorrondes. Uiteraard weten wij wie er naar de eindrondes mag, ze hebben in ieder geval een oranje shirt aan!

LARIEBRIEF

Ik stuurde laatst een heel aardig briefje naar jullie met een paar vragen. Al snel kreeg ik een brief terug, maar dat bleek zo'n simpele standaardbrief die jullie aan iedereen sturen. Ik eis hier een verklaring voor want ik wil een persoonlijk antwoord en geen standaard lariekoek. Doe er wat aan!

Frank Dirks, Roosendaal

■ Oké, we vertellen het nog één keer! Yvonne ontvangt wekelijks rond de 150 tot 200 brieven. Denk je nou echt dat ze tijd heeft om iedereen een persoonlijk antwoord te sturen? Dacht het niet! Dat wil niet zeggen dat we niks met jullie post doen. Alle post met (vragen over) tips en trucs sturen we door naar de redactie van de Eeuwig Leven-rubriek. Daar worden de meest interessante brieven geselecteerd en daarna beantwoord in het blad. De inzendingen voor de Yo! Post houden we zelf. Wat we daarmee doen, lees je hier.

PRIMAL ROT

Laatst kocht ik de Game Boy-versie van Primal Rage en probeerde het bij een vriendje meteen uit. Ik hoorde het vertrouwde Nintendopliempje en wat er toen gebeurde.... Het riet langs de sloot zakte ineen, mijn vriendje rolde dood neer en rotte in een fractie van een seconde helemaal weg, het konijn van de buren sloeg op hol, het park aan de overkant vatte spontaan vlam en ik moest kosten van die fokkin rotzooi. Die muziek alleen al; Pullepuuluuppuppelluup. En dat voor tachtig piek! Ik ging een potje spelen en koos voor een of andere aap die zichzelf Chaos noemt en vecht tegen een kruising tussen een egel en een lieveheersbeestje. Jeez, wat onduidelijk getekend zeg. Ik wilde het spel onder mijn schoenen vernietigen, maar het leek mij verstandiger om het te ruilen. Later kwam ik terug met een ander spel. Onder het genot van een vette oliebol stortten wij ons op Command & Conquer. Na een paar minuten was ik Primal Rage alweer vergeten.

Mark Hoogeboom, Warmenhuizen.

■ Game Boy versus Pentium PC. Een nogal oneerlijke vergelijking, vind je niet? Is het konijn alweer gevangen?



ZIEK

Nadat ik de nieuwe Power Unlimited in de bus kreeg, zag ik dat er reviews instonden van FIFA Soccer '96, Donkey Kong Country 2 en International Superstar Soccer DeLuxe. Maar toen ik de foto's bekeek, zag ik dat het zulke schijtfoto's waren, dat ik spontaan een leverperforatie opliep. Zeg nou zelf; die foto's zien er toch uit alsof er net iemand overheen heeft staan pissen? Nadat ik die nieuwe PU verbrand had, begon ik de oude PU's door te bladeren. In nummer 3 van 1994 zag ik de review van Mr. Nutz. Aangemoedigd door de lovende kritieken, belde ik mijn vriend Skelet Kees op, die bereid was zijn beste spel Mr. Nutz aan mij uit te lenen. Net hersteld van het lezen van de inmiddels nasmeulende PU, stopte ik Mr. Nutz in mijn SNES. Om een lang verhaal kort te maken, ik snap niet waar jullie die 7.1 vandaan halen! Als jullie niet meteen het cijfer afzwakken naar een 1.1 dan stuur ik het ministerie van volksgezondheid op jullie af, vanwege het in gevaar brengen van onschuldige SNES-spelers.

Gerard Ellerman.

■ Iemand die de Power Unlimited verbrand en zijn beste vriend Skelet noemt, hoeft van ons niet te rekenen op een serieus antwoord.

MARIO KART RECORDS

Toen ik de laatste Power Unlimited in handen kreeg, zag ik een paar tijden van Mario Kart. Tering, wat heb ik me rot gelachen zeg! Heeft een of andere halve zool zijn records opgestuurd. Casper heet-ie, geloof ik. Nu denkt hij dat hij op de Mario Kart-troon staat. Tsjonge, jonge, zulke tijden rij ik nog geblinddoekt met de handen op de rug. Maar goed, ik heb dus maar even een paar snelle tijden neergezet. Een eitje, natuurlijk. Als er nog snellere tijden mogelijk zijn, dan hoor ik dat wel.

Willem van Voorst, Hasselt, België.

■ We hebben flink wat reacties op de tijden van Casper gehad. De foto's van P. Daniels, Wouter van der Voordt en Jasper Lok waren allemaal overtuigend sneller, maar Willem, jongen, aan jouw tijden kon niemand tippen. Tot nu toe dan, want de competitie is wat ons betreft nog niet afgelopen! Stuur een brief met foto als bewijs (Mario Circuit 1) en die-

MINDER MEGADRIVE

Het zal jullie wel zijn opgevallen dat er in deze Power Unlimited akelig weinig MegaDrive-spellen worden besproken. Om de stapel scheldmail voor te zijn, geven we bij deze een korte verklaring en die is erg simpel. In de periode dat er aan deze PU gewerkt werd, waren er gewoon niet meer MegaDrive-games beschikbaar. Niet alleen hebben de Sega spelontwikkelaars de afgelopen maanden alle kaarten op de Saturn gezet, het Japanse Sega-hoofdkantoor bleek ook erg druk in onderhandeling over de licenties voor 1996. Maar er is hoop. Voor de komende tijd staan er nog genoeg fraaie MD-games in de planning, waaronder het prachtige Toy Story van Disney. Nog een maandje geduld dus.

gene die een nieuw record zet, drukken we af. Ready, set, go!

PC SNUGGER

Wat een leuk tijdschrift ligt daar, kijk er loopt iemand naar het rek en pakt het. Het is een meisje met blond haar en mooie blauwe ogen. Ze komt niet al te snugger over, maar haar lichaam mag er zijn. Even over haar rug meeloeren; ah, het is PC Zone. Een nogal duur blad sinds er f 20,95 bovenaan gedrukt staat. Het meisje slaat het Engelstalige tijdschrift open. Ik, die net de nieuwe Power Unlimited uitgelezen had, knipper met mijn ogen. Wat een mooie screenshots, natuurlijk nog altijd gepixeld, maar dat zie je thuis op je beeldscherm ook. En kijk, de spelers uit International Superstar Soccer DeLuxe laten helemaal geen gouden gloed zien. Nu kan een blad als PC Zone natuurlijk helemaal niet tegen Power Unlimited op. De reviews en vooral de bijschriften kunnen bij lange na niet tippen aan die uit de PU. Alleen de kwaliteit van de plaatjes vind ik minder. Ongeveer de helft is bagger, en dat kan natuurlijk niet voor een blad dat toch verder heel professioneel wordt gemaakt. Tot slot nog een opmerking. Ik wil geen gezeur over de ouderwetse opbouw van deze brief, dat vindt mijn psychiater onder mijn omstandigheden niet verantwoord.

Geertjan Sterrenborg, Alteveer.

Heb je liever dat we de prijs van Power Unlimited verhogen tot f 20,95, zodat ook wij een dag per plaatje kunnen besteden en we de shots op vet glanzend papier kunnen afdrukken? Tuurlijk, ook wij worden er wel eens moedeloos van, maar we doen ons best. (PS; heb je voor ons misschien het adres van jouw psychiater?)

VRAAG VAN DE MAAND

Hoe wordt ik lid van de S.A.P.S. (Society Against PlayStation)?

Erik Coenen, Amsterdam.

Door een Saturn te kopen, sukkel! (Of was dat niet de bedoeling van Sony?)

HETE MOVES

Voor alle seks- en vechtverslaafden uit de Benelux heb ik een waardige opvolger voor Mortal Zwembat; Porno Kombat. Met flitsende en vooral hete moves. Alle fijngevoelige mietjes mogen dan de Smurfen gaan spelen.

Peter Baggen, Venlo.

Oh nee, hè? Porno Kombat? Wil je zelf zeker de hoofdrol op je nemen voor die onvermijdelijke filmuitvoering? Nancy boycot dit soort films in ScreenShots, dus denk maar niet dat dit de ideale manier is om in Power Unlimited te komen. Heb je trouwens al aan Linda de Mol ge-

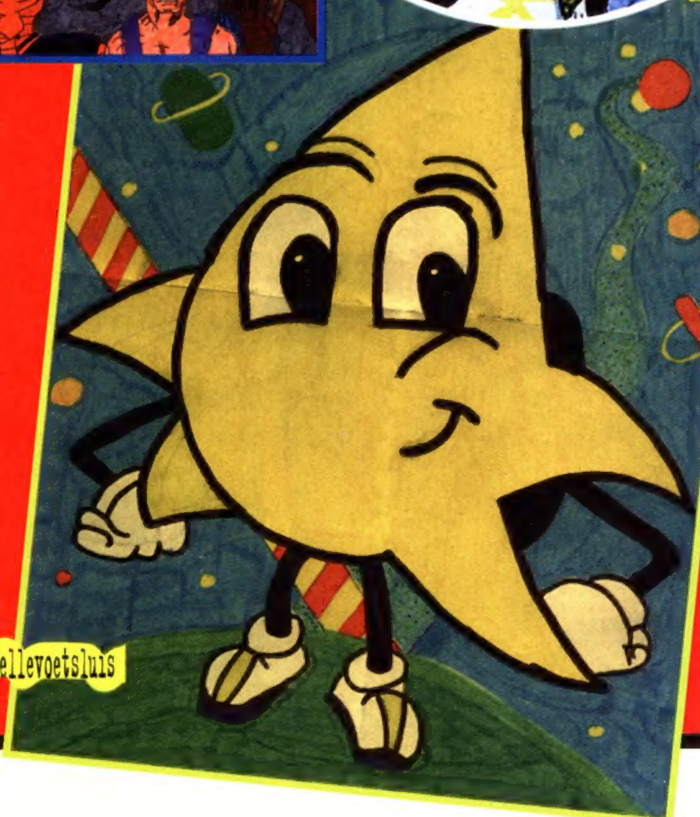
Yo! Kunst


Peter Vermeulen, Eppegem België

Spawn™
Martijn van Dalen, Almere




Michiels Mehdi, Grembergen, België


Sebastian Dorrego, Hellevoetsluis

nieuws


Buggy Boogie voor het betere race- en stuntwerk.

Klaar

**In het vorige nummer beloofden we dat we in deze Power Unlimited nogmaals terug zouden komen op de introductie van de Ultra 64.
Eind november van het vorig jaar werd Nintendo's trots voor de wereldpers in Tokyo gepresenteerd.
Jullie snelle redactie zat hier natuurlijk met de neus bovenop.**



Super Mario 64 gaat naar de haaien?



Super Mario pakt het gevaar bij de staart.

Zoals je een maand geleden hebt kunnen lezen, is de jaarlijkse Shoshinkai-beurs een klein terugkerend Nintendo-evenement voor de Japanse handel en spelfanaten. Een beurs die normaal gezien nooit de Europese spelbladen zou halen, want wie is er nu geïnteresseerd in dertig verschillende RPG's en twintig varianten op het baseball-thema. Ditmaal had Nintendo de gebeurtenis echter aangegrepen voor de wereldwijde primeur van de Ultra 64. Een half jaar voor de officiële release, om precies te zijn.

VEEL-BELOVEND

Op dit moment zijn er zo'n dertig U64-games in ontwikkeling, terwijl er in Tokyo maar twee werden getoond (Super Mario 64 en Kirky Bowl 64). Wel zagen we een video met veelbelovende filmpjes van onder andere Super Mario Kart R, Wave-Race 64 , Star Fox 64, Legend Of Zelda 64, Pilot Wings 64, Body Harvest, Star Wars Shadow Of The Empire, Buggy Boogie, Golden Eye 007, Creator en BlastDozer. Tuurlijk, wij waren onder indruk, maar pas op het moment dat wij zelf de Ultra 64 op al z'n mogelijkheden hebben kunnen testen, horen jullie pas hoe de machine zich verhoudt ten opzichte van de Saturn en PlayStation. De ervaring met Mario (razendsnelle graphics, bijna geen laadtijden, prima gameplay) waren in ieder geval veelbelovend. In mei vindt in Los Angeles de grote E3-beurs plaats en de verwachting is dat we daar het complete spellenaanbod van alle ontwikkelaars voor de Ultra 64 te zien zullen krijgen. Met een beetje geluk staat de high tech-console dan inmiddels ook al bij jullie thuis.


Overleven is je belangrijkste doel in Body Harvest.


Een nieuwe Star Wars-titel is altijd een knaller.



Vlieg er eens uit met Pilot Wings 64.

OFFICIËLE ULTRA 64 SPECS

Processor:
MIPS 64bit RISC CPU
Processorsnelheid:
93.75 Mhz
Co-processor:
SP (geluid en graphics) en DP (pixel drawing)
Co-processorsnelheid:
62.5 MHz
Geheugen:
RAMBUS D-RAM 36 Mbit
Transfersnelheid:
Maximaal 4,500 bit / sec.
Resolutie:
256 x 224 tot 640 x 480 dots
Kleur:
32 bit RGBA pixel kleurenframe buffer support, en 21 bit video output
Afmetingen:
260 x 190 x 73 mm
Gewicht:
1,1 kg

ULTRA 64 voor april

De wereld speelt voor de eerste keer met de Ultra 64 op de Shoshinkai-beurs in Tokyo.



Het Japanse jeugdjournaal geeft zijn kijkertjes vast 64 redenen om tot april te wachten.



Zelfs in een vijftig procent complete versie blijft Mario de held van Nintendo.

De controllers voor de Ultra 64 in alle kleuren en smaken.



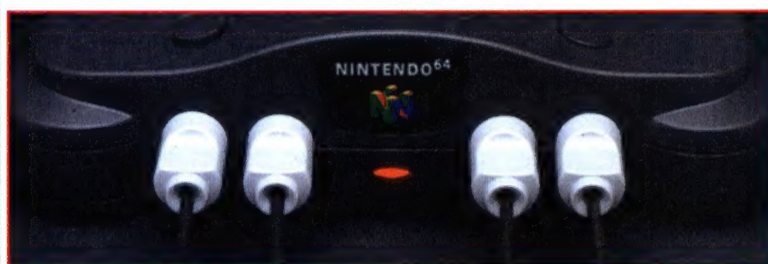
ULTRA MOGELIJKHEDEN





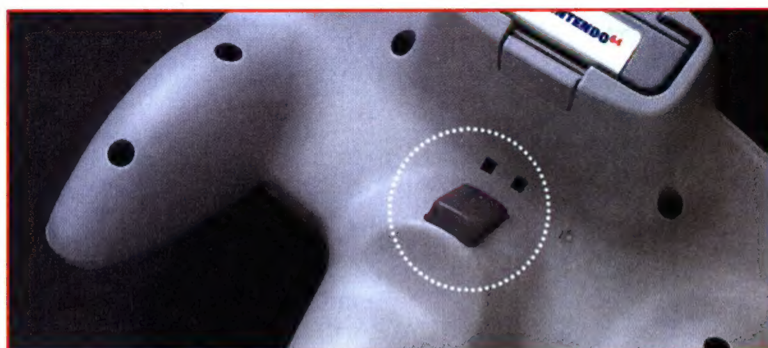
DE CONTROLLER

Je kunt de controller op verschillende manieren vasthouden. Zo kun je het beste met je linker- of rechter duim de 3D stick bedienen. Dit kleine pookje zal onmisbaar zijn bij de spellen die van de indrukwekkende driedimensionale mogelijkheden van de Ultra 64 gebruik zullen maken. De standaard SNES-houding (zie het meest linkse plaatje) is het meest geschikt voor actie-, puzzel- en RPG-spellen.



VIER SPELERS-OPTIE

Er kunnen standaard maximaal vier controllers aan de voorkant van de Ultra 64 worden aangesloten. Mario Kart 64 zal een van de eerste spellen zijn die op die vier spelers is voorbereid.



Z TRIGGER

De speciale Z trigger zit aan de onderkant van de controller en dient als extra (vuur)knop voor heavy actiespellen.

MEMORY PACK

Het Memory Pack stop je in de onderkant van je controller en is te gebruiken voor de opslag van scores of gesavede games. Dat heeft veel voordelen. Als je bijvoorbeeld tegen iemand anders speelt, kun je je eigen auto-setup, teamopstelling of wapenuitrusting meenemen en inzetten, terwijl je tegenstander met zijn controller en memory pack hetzelfde doet. Je kunt bovendien die informatie ook handiger uitwisselen. Wanneer je over vier controllers en vier memory packs beschikt, heb je meteen ook vier keer zoveel geheugen voor het betreffende spel beschikbaar.





MARATHON

Mac Doom voor denkers

Durandal, de dictatoriale computer van het sterreschip Marathon, stuurt je naar een uithoek van het heelal om in de ruïnes van een oude beschaving op zoek te gaan naar het vreselijke geheim van een verdwenen clan. Marathon 2: Durandal is het spel waar alle Mac-bezitters op hebben gewacht.
Snel Marathon, dat begin 1995 uitkwam, was voor de Mac wat Doom een jaar eerder was voor de PC: het eerste grensverleggende 3D-actiespel. En nu is er dan deel twee. Beter geprogrammeerd zodat het zelfs full-screen sneller is dan zijn voorganger. Met gedetailleerdere 3D-beelden, scenario's die zich nu ook buiten en onder water afspelen, 16-bit audio met realistische omgevingsgeluiden, computerkarakters die met elkaar en met jou spreken, een netwerkfunctie voor acht personen en de mogelijkheid om zelf nieuwe levels te maken.
Meer info: SIB-Software, Utrecht, telefoon 030-734794. Of via het internet-adres van Bungie Software, makers van Marathon 2 (http://www.bungie.com).

ROB SMIT

Hersenen als joystick?

Dat je voor een spel je hersens moet gebruiken wisten we allemaal al, maar in de loop van dit jaar gaat er iets uitkomen waarin dit gegeven tot in z'n uiterste consequentie is doorgevoerd. Het Amerikaanse bedrijf 'The Other 90 Percent Technologies' komt dan met een soort vingerhoed die bepaalde gedachten van de speler in computercommando's kan vertalen. Denk 'links' en de cursor gaat naar links. Denk 'rechts' en de cursor gaat naar rechts.

LEUGENDETECTOR

Dit klinkt misschien ongelooflijk, toch is het gebaseerd op een fenomeen dat al enkele jaren bekend is, namelijk dat gedachten de elektrische weerstand van de huid kunnen beïnvloeden. Door bestaande leugendetectortechnologie (wat op hetzelfde principe is gebaseerd) te verbeteren, is het bedrijf er in geslaagd een systeem te ontwikkelen waardoor de computer er mee uit de voeten kan.
De high-tech vingerhoed zal de naam MindDrive krijgen. De prijs is nog niet bekend, wel de namen van een aantal spellen die van de MindDrive gebruik kunnen maken; Mind Skier, Mind Flight, Mind Casino, Mind Blocks, Mind Music, Pinball Mind en Mind Flight. Perfect zal het allemaal niet gaan werken, daarvoor is deze technologie nog veel te nieuw en te weinig ontwikkeld. Een deathmove uitvoeren in Mortal Mind Kombat 2 door bijvoorbeeld #$%*! te denken zit er dus voorlopig nog niet in.

BEN

MONOPOLY

OP CD-ROM



DIGITAAL DOBBELEN

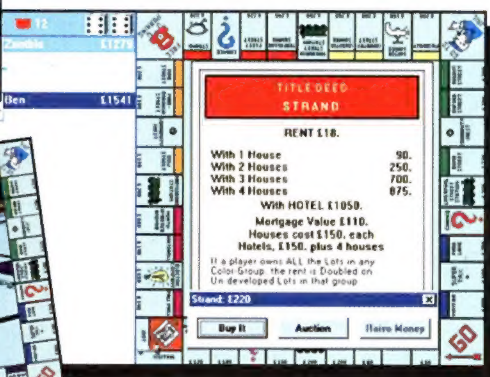
Westwood, makers van de bekende Legend of Kyrandia-serie, bestaat 10 jaar en om dat te vieren hebben ze een speciale versie van Monopoly gemaakt. De firma heeft allerlei animaties toegevoegd die de speler laten zien wat er gebeurt; klik op de dobbelstenen en een filmpje start waarin iemand dobbelstenen gooit. Wil je een bepaalde straat kopen, dan krijg je eerst een filmpje van die straat te zien. Dit soort animaties voegen natuurlijk niets toe aan het populaire bordspel.

VIA INTERNET

Interessanter is de ingebouwde on-line mogelijkheid; Monopoly kan nu via het internet worden gespeeld. Bij installatie van het spel (onder Windows) komt onder meer een icoon tevoorschijn dat een chat-programma start waarmee de speler automatisch verbinding maakt met de Westwood-server. Gebruik van dit programma is niet echt noodzakelijk, waar het om gaat is dat de spelers weten wat de internet-adressen zijn van de andere spelers zodat zij onderling contact kunnen maken.
Allemaal leuk bedacht natuurlijk, maar volgens ons *blijft* Monopoly als bordspel voorlopig onovertroffen door welke interactieve on-line versie dan ook. Aan de andere kant: je zou eens zin hebben in een potje Monopoly en je kunt niemand vinden die met je wil spelen, dan is zo'n internet-optie toch wel zo handig, ook al betekent dit dat je niet de zure gezichten van de andere spelers ziet wanneer die op jouw Kalverstraat terecht komen.
De plaatjes tonen overigens de Engelse versie van Monopoly. Op de definitieve CD zal ook een Hollandse versie komen.

BEN





Star Trek

DEEP SPACE 9



ACTIE-ADVENTURE

In maart komt Viacom met een game die is gebaseerd op de gelijknamige Star Trek-serie Deep Space 9. Ben beamde de demo-CD alvast naar zijn computer en verkende het ruimtestation dat Deep Space 9 eigenlijk is.
Al snel constateerde hij een merkwaardig verschil tussen de beschrijving in het meegeleverde persbericht en de CD zelf. Volgens Viacom is DS 9 een actie-adventure waarin de speler een buitenaards ras moet weerhouden van het vernietigen van het ruimtestation. Daartoe moet de speler samenwerken met de hoofdpersonen uit de tv-serie en allerlei dodelijke obstakels overleven en moeilijke puzzels oplossen. Tot zover niets aan de hand.

ACTIE-ADVENTURE?

Bij het spelen van DS9 blijkt er echter veel minder aan de hand te zijn. De speler komt meteen terecht in een uitgestorven ruimtestation, waar de enige open deur die van een holo-cabine blijkt te zijn. In die cabine staan drie terminals waarop een korte space-shoot'em up gespeeld kan worden.
Grafisch zijn deze holo-missions bijzonder indrukwekkend; ze hebben de kwaliteit van intro-filmpjes terwijl ze toch speelbaar zijn. Verder is er weinig positiefs over te melden. De speler wordt geacht met de muis te schieten, de filmpjes gaan zelfs op een Pentium zo traag dat het niet leuk meer is en na het uitspelen van de drie holo-missies is er verder nog steeds niets te doen aan boord van het ruimtestation.
Echt verbaasd was Ben hierover niet: In kringen van star Trek-liefhebbers is bekend dat Deep Space 9 het niet haalt bij The Next Generation. De serie suckt, dus waarom zou het spel wel goed zijn? Aangezien het persbericht een heel ander spel lijkt te beschrijven dan wat op de CD staat, houden we het er voorlopig maar op dat de versie die wij kregen nog lang niet af is. Tegen de tijd dat dat wel het geval is zullen we het een herkansing geven. Zo goed Ben? "Moppermopper, en toch blijft The Next Generation beter..."



STRAKKE 3DO

Goldstar gaat proberen om 3DO weer uit het stof te halen. Daarvoor hebben ze een nieuwe, modernere versie van hun 3DO-speler ontworpen, die overigens is voorbereid op de komst van de M2-upgrade, later dit jaar. Het apparaat zal in Nederland verkocht worden voor f 399,- (inclusief btw en FIFA Soccer). Meer info: PMR International, Haarlem, telefoon 023-5424716.

de redaktie

De mooiste baan ter wereld? Redacteur bij Power Unlimited, natuurlijk! De hele dag spellen testen, er een stukkie over schrijven en vervolgens slapend rijk worden. Het is slechts voor een paar uitverkorenen weggelegd. Wie zijn die geluksvogels uit het Power Unlimited testteam en wat is hun spel van 1995 (zie ook pagina's 40 & 41)?



BJØRN

Gewoon een fantastische en degelijk platformer die niet zo maar uit te spelen is. Spel van het jaar: Phantom 2040 (SNES).



KEES

Een vette 10 van de specialist. Spel van het jaar: Tekken (PlayStation).



BEN

Onze PC kruisridder houdt wel degelijk van het beter schietwerk. Spel van het jaar: Crusader (PC).



ANDREAS

Het komt er nog eens van dat wij Dre gedigitaliseerd in MK zullen aantreffen. Spel van het jaar: Mortal Kombat 3 (PlayStation).



BAS

Gaat in 1996 absoluut een monstertruck kopen! Spel van het jaar: Off World Interceptor (PlayStation).



DAVID

Mister PowerWeb heeft een gaaf stukkie werk afgeleverd. Site van het jaar: PowerWeb.



LAURA

Niet bang voor de grote, boze wolf uit dit wrede sprookje. Spel van het jaar: Ecstatica (PC).



MICHAEL

Probeer Michael maar eens te pakken te krijgen! Spel van het jaar: Mortal Kombat 3 (PlayStation)



THOMAS

Het is maar goed dat hij geen auto heeft! Spel van het jaar: Twisted Metal (PlayStation).



ED

Verruilt zijn Twingo het liefst voor een Lancia Delta Integrale. Spel van het jaar: Sega Rally (Saturn)



NANCY

Speelt al jaren niks anders dan Doom, en zal dat ook in 1996 blijven doen.



SKATE

Nieuw in de redactie, maar ervaren in spelen van de beste games! Spel van het jaar: Tekken (PlayStation)

spel van het jaar

OPVOLGERS VIRTUA COP EN TEKKEN

VIRTUA COP 2

Een maandsalaris armer en slechts minuten later slenter ik verslagen maar voldaan verder tussen het speelkasten paradijs. Het WWF worstel-gala geniet nog steeds gretige aftrek onder de arcade bezoekers. Niet zo verwonderlijk want dit spel geeft je qua tijdsbestek echt waar voor je gulden. Killer Instinct en Mortal Kombat 3 zijn natuurlijk nog steeds niet weg te denken uit dit bedevaartsoord. Maar dan opeens, als geleid door de ster van Bethlehem, valt mijn oog op de nieuwste aanwinst van deze speelhal; Virtua Cop 2. Het vervolg op de inmiddels legendarische drie dimensionale shoot'em up. Hier moet dubbel en dwars van genoten worden. Huppakee, hatsekidee. Een riks in de gleuf en in mijn uppie aan de gang in de two player mode. Als een Amsterdamse Chow Yun Fat, met in iedere hand een vol automatisch vuurwapen, ga ik de strijd aan met de digitale maffia.

Ditmaal brengt de strijd tegen de criminaliteit ons op straat. Een wilde achtervolging door het centrum van een grote stad tijdens koopavond: de ideale plek om je vaardigheden als scherpschutter te toetsen lijkt mij zo. De graphics en de speelbaarheid zijn er flink op vooruit gegaan bij deze follow up. Ongetwijfeld zeer binnnenkort in je huiskamer.

KEES

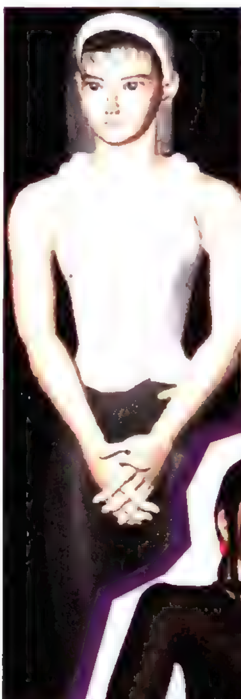
Virtua Cop 2 verplaatst het strijdtoneel naar de grote stad.

Een nieuw jaar met nieuwe kansen. Ome Kees wordt door de altijd strenge hoofdredacteur de barre vrieskou ingestuurd om de stand van zaken in de arcade te verslaan. Door de snijdende wind naar mijn favoriete arcade gestrompeld. Met als enige missie te onderzoeken 'what's hot and what's not'.

TEKKEN 2



Lei, een van de nieuwe characters in Tekken 2.



Ook nieuw in Tekken 2. Jun, ze ziet er uit als een nonnetje, maar het is een heavy bitch.

De grote trekpleister in de arcade is op dit moment Tekken 2. Het vervolg op het vechtspel dat eerder dit jaar mijn hart veroverde. Uiteraard is deel twee voorzien van nieuwe namen en nieuwe wendingen. Had in deel 1 iedere vechtmachine zijn eigen eindbaas in deel 2 is het aanbod van bad guys groter dan ooit.

Hoewel het uren duurt alvorens je überhaupt de kans krijgt om een paar klappen uit te delen, is Tekken 2 zeer zeker de tocht naar de arcade waard. Want dit is geen plat potje knokken; Tekken vergt skill, timing en vooral lef.

KEES



Mortal Kombat 3 zal ook in 1996 een arcade-topper blijven.

POWER UNLIMITED'S

games top 10

POWER HITS

Hier volgt een overzicht van de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

SNES
Mortal Kombat 3 (november) 9,9
Phantom 2040 (januari) 9
Donkey Kong Country 2 (december) 8,9
Int. Superstar Soccer Deluxe (december) 8,6
Chrono Trigger (november) 8,5
Hagane (november) 8,4
Super Bomberman 3 (november) 8,3

MEGADRIVE
Mortal Kombat 3 (november) 9,9
Phantom 2040 (januari) 9
Maui Mallard (december) 8,4
Micro Machines 2 (november) 8,3

SATURN
Sega Rally (januari) 9,5
Bug (november) 9,2
Virtua Fighter 2 (januari) 9,1
Virtua Cop (januari) 9
Off World Interceptor Extreme (januari) 8,8

PC CD-ROM
Sonic The Hedgehog (januari) 9,3
Command & Conquer (november) 9
The Riddle Of Master Lu (januari) 9
Witchaven (januari) 9
Phantasmagoria (november) 8,8
Tomcat Alley (januari) 8,7
Ecco The Dolphin (januari) 8,1
Air Power (januari) 8,1
Alien Odyssey (januari) 8,1
Crusader (januari) 8
Comix Zone (januari) 8
Panic in The Parc (januari) 8
Primal Rage (december) 8
Magic Carpet 2 (december) 8
Fade To Black (december) 8
SimIsle (november) 8
Pitfall (november) 8
Battle Beast (november) 8

PLAYSTATION
Mortal Kombat 3 (december) 10
Twisted Metal (januari) 9,5
Destruction Derby (november) 9,5
Jumping Flash (december) 9,2
WipeOut (november) 9
Rayman (december) 8,6
Warhawk (januari) 8
Discworld (december) 8

CD-I
Lost Eden (januari) 8,8
Monthy Python (Skyron) (december) 8,4

NINTENDO POWER top 10

1. (8) FIFA Soccer '96 (SNES)
2. (3) Super Mario World 2 (SNES)
3. (2) Mortal Kombat 3 (SNES)
4. (1) Killer Instinct (SNES)
5. (5) Doom (SNES)
5. (6) Kuifje (SNES)
7. (4) Theme Park (SNES)
8. (-) Megaman 7 (SNES)
9. (-) Mechwarrior 3050 (SNES)
10. (-) Killer Instinct (Game Boy)

SEGA POWER top 10

1. (4) FIFA Soccer '96 (MegaDrive)
2. (1) Mortal Kombat 3 (MegaDrive)
3. (-) Virtua Cop (Saturn)
4. (-) Rayman (Saturn)
5. (5) Bug (Saturn)
6. (2) Daytona USA (Saturn)
7. (-) Virtua Racing (Saturn)
8. (8) NHL '96 (MegaDrive)
9. (-) NBA Life '96 (MegaDrive)
10. (9) Theme Park (MegaDrive)

PLAYSTATION POWER top 10

1. (6) Tekken
2. (-) Mortal Kombat 3
3. (1) Destruction Derby
4. (5) Rayman
5. (-) ESPN Extreme Games
6. (2) WipeOut
7. (3) Ridge Racer
8. (7) NBA Jam TE
9. (-) Warhawk
10. (9) Street Fighter The Movie

PC POWER top 10

1. (-) The 11th Hour
2. (1) Command & Conquer
3. (-) The Dig
4. (-) Rebel Assault 2
5. (2) Phantasmagoria
6. (3) Mortal Kombat 3
7. (4) FIFA Soccer '96
8. (8) The Need For Speed
9. (9) EF 2000
10. (5) Magic Carpet

De Power Top-10 wordt samengesteld door de redactie van Power Unlimited in samenwerking met:

Dixons

computercollectief
computerboeken- & softwaredistributie



Screenshots

KIDS



Een groep kids van rond de zestien wordt 24 uur gevolgd door een camera. Wat? Is MTV's The Real World nu ook al in de bioscopen doorgedrongen? Nou nee, niet echt.

SEX
De kids in Kids zijn skateboys en babes. Ze hangen in het park, praten over sex en doen aan sex. Als ik heel flauw wil zijn, zeg ik dat dit het enige is waar de film over gaat. Het is wel waar, maar Kids is geen Hollywoodfilm met romantische scènes en een happy end. Af en toe lijkt het alsof je naar een documentaire zit te kijken. Soms is het heel grappig en dan weer erg triest. En een paar keer viel m'n bek open van verbazing. Bijvoorbeeld toen één van de jongens verklaarde dat aids niet bestaat omdat hij niemand met aids kent. Of toen twintig kids (met behulp van twee skateboards) één jongen in elkaar sloegen (don't try that one at home!).

STRAK
De regisseur van Kids is jaren fotograaf geweest en dat in combinatie met het stijlgevoel van de skaters, zorgt ervoor dat het er allemaal goed uitziet: strak, cool en Realer dan de Real World. Kortom, Kids is een film die jullie allemaal moeten zien.
Vanaf 1 februari in de bioscoop.

Screenshorts



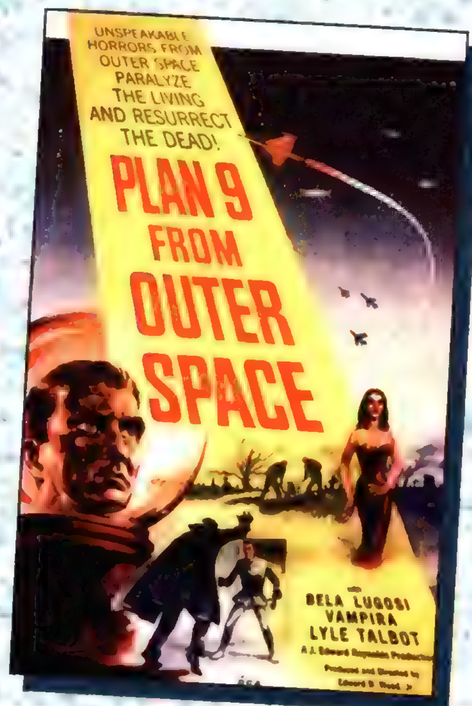
BARB WIRE
Babe Pamela Anderson speelt de hoofdrol in Barb Wire, een nieuwe film van een oude Dark Horse Comic.
Ter promotie heeft Polygram een Website over Pamela, eh... de film gemaakt.
Tegen de tijd dat deze PU uitkomt zijn er videobeelden van Pamela's voorbereiding op haar rol te downloaden. Die bestond voor het grootste deel uit kickbox- en motortraining. Volgens Polygram is de site een groot succes. Gek hè! Http://www.foresight.co.uk/pfi/barb/.
Vanaf 4 april in de bioscoop (komen we nog op terug!)



FAIR GAME
Ook superbabe Cindy Crawford is aan een filmcarrière begonnen. In Fair Game speelt ze een advocate die door een stel bad guys achternagezeten wordt. Gelukkig wordt ze geholpen door William Baldwin, een agent die niet bang is voor een explosie meer of minder en Cindy's blote navel kan waarderen.
Leuk hoor, zo'n carrière-move. Maar lieve Cindy, leer het verschil tussen een goed en een slecht script en in elk geval don't quit your dayjob.
Première op 1 februari.

Videoshorts

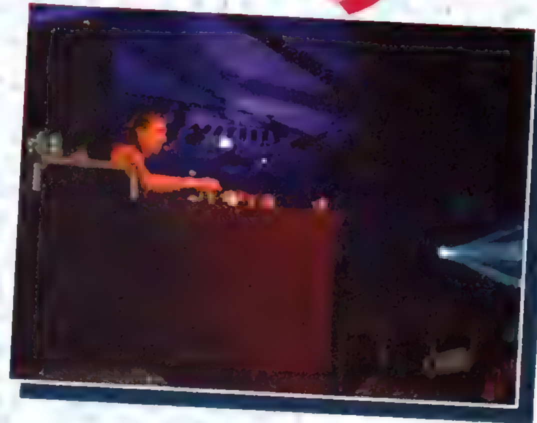
THE ED WOOD COLLECTION
De films van Ed Wood hebben veel weg van jaren 50 horror-comics. Ze zijn 'zo slecht dat ze goed worden' vinden zijn fans. Mr. Wood staat dan ook bekend als de slechtste filmmaker aller tijden. Cult Classics vond dat een goede reden om The Ed Wood Collection uit te geven. Deze serie bestaat uit drie films, waaronder Plan 9 From Outer Space (die bekend staat als de slechtste film aller tijden), en een documentaire over the man himself. Als je de films nog niet kent, is de documentaire Flying Saucers over Hollywood, een goeie kennismaking. Net als een Ed Woodfilm zit de docu vol met slecht knip- en plakwerk, hilarische voice overs en ranzige videobeelden. Er worden stukjes uit films vertoond en mensen die veel met de filmmaker gewerkt hebben vertellen over hem. Een van ze omschrijft Plan 9 als: 'op welk moment je de film ook bekijkt, het lijkt altijd alsof het drie uur 's nachts is.' Kijk, dat is nou een cultfilm.
Distributeur: Polygram Video
The Ed Wood Story: Flying Saucers over Hollywood: ƒ 29,95.
Plan 9 from Outer Space, Glen or Glenda, Bride of the Monster: ƒ 39,95.

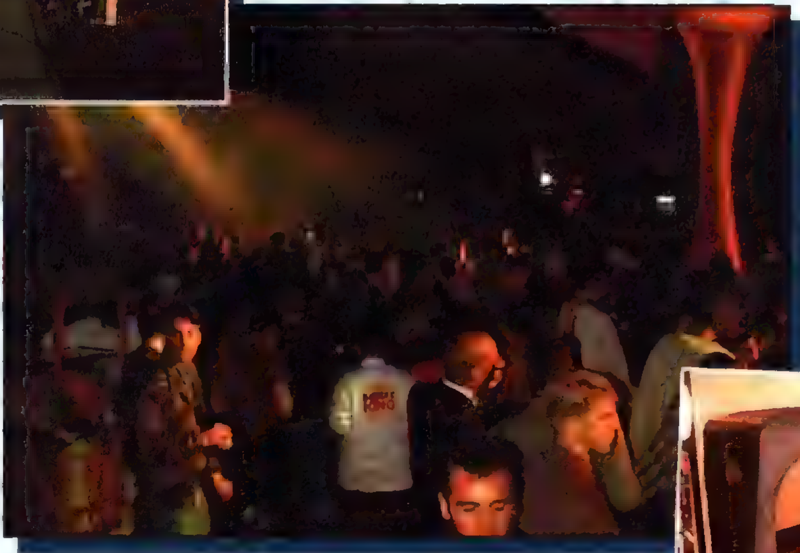


MTV-Awards & Apple wedstrijd



Power Unlimited stuurde Screenshots redactrice Nancy naar Parijs om de uitreiking van de MTV-Awards live bij te wonen en uit te vinden wie de winnaars waren van de door computer firma Apple uitgeschreven wedstrijd.





SECURITY SUKKEL

Bij aankomst in Le Zenith (de Parijse cultuurtempel waar het allemaal zou gebeuren) werd ik gefouilleerd door een boomstam van twee bij twee die zich vermomd had als security-man. Hij vond m'n cassette-recorder meteen en stopte hem in een grote kist die al uitpuilde van ander opnameapparatuur. "Ik ben van de pers, geef terug", schreeuwde ik nog, maar het hielp niks. Eenmaal binnen ging ik op zoek naar m'n contactman van Apple om te klagen over de security-sukkel. Het gaf allemaal niks, de recorder kreeg ik na de uitreiking terug en de lucky winnaar van de Apple-wedstrijd was onvindbaar in de mensenmassa.

FLUIT-CONCERT

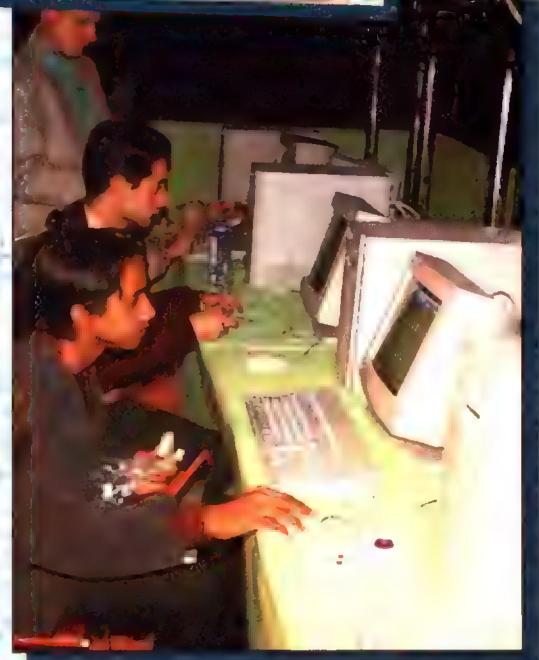
Dan maar genieten van live tv. Er viel genoeg te bekijken. Live tv betekent dat er ontzettend veel wordt rondgerend op het podium; microfoons moeten verplaatst, drumstellen opgebouwd, decortjes veranderd, het ene optreden na het andere, afgewisseld met uitreikingen voor Best Male, Best Female, Best Act, Best dit en Best dat. Bjørk kwam langs huppelen, Bon Jovi won twee keer en Take That kreeg een fluitconcert (terecht).

APPLE WINNAARS

Na de uitreiking was er een afterparty waar de drank rijkelijk vloeide. Er was ook een hoek ingericht met Apple computers waar shoot'em ups en racegames op gespeeld werden. Een groot succes. Al die aardige partypiepels bleken plotseling stalen ellebogen te hebben, waardoor het niet lukte achter een van de Macintoshes 8100 te kruipen. Het herinnerde me wel aan die Mac 5200. Wie had die nou eigenlijk gewonnen? Na wat zoekwerk bleek dat Stefaan Beuren te zijn, een 22-jarige student communicatiewetenschappen uit België (Nederland en België werden als één beschouwd). Binnenkort moet hij een scriptie schrijven en het leek hem wel nuttig om daarvoor een computer aan te schaffen. Bij de eerste computershop die Stefaan binnenstapte lag een deelnameformulier voor de Apple wedstrijd. Stefaan deed mee en voor hij het wist zat hij in Parijs. De jury vond 'Power is knowing the solution before the problem occurs' een hoofdprijs waard. Ook de winnaars van de tweede en derde prijs waren studenten. Met 'Power is the ability to see, hear and communicate with the world simply by touching an Apple' werd Pascal Hetzscholdt (22) de bezitter van een iets kleinere Macintosh Performa (maar wel met een unieke, handgemaakte kast). En 'Power is force directed by vision', onder de douche bedacht door Joost Schlatmann (26), leverde een Apple Newton op. De prijzen zijn ondertussen uitgedeeld en mijn kater is over. Iedereen happy!







THE 11th HOUR

ZEVENTIG JAAR LATER

The 11th Hour speelt zich af in 1995, zeventig jaar na The 7th Guest. De hoofdrolspeler is Carl Denning, een journalist die samen met zijn ex-vriendinnetje Robin Moralis het succesvolle tv-programma Case Unsolved maakt. Na een heftige liedesrelatie gaan Robin en Carl uit elkaar. Boze tongen beweren dat het komt doordat Carl het niet zo goed kan hebben dat Robin zo'n goede journaliste is, maar dit is alleen maar een roddeltje. Hoe het wel zit weet niemand.

OPSPORING MISLUKT

Plotseling lijkt Robin van de aardbodem te zijn verdwenen. De politie licht Carl's doopceel vanwege de roddels die de ronde doen, maar kan niets vinden. Robin was op het moment van haar verdwijning bezig met een onderzoek voor een van de afleveringen van Case Unsolved. Zij deed onderzoek in het stadje Harley, in het huis van Henry Stauf. Deze vreemde man was wel een onderzoek waard en het programma over hem zou zeker hoge ogen hebben gescoord bij de kijkers.

GEVAARLIJKE SPELLETJES

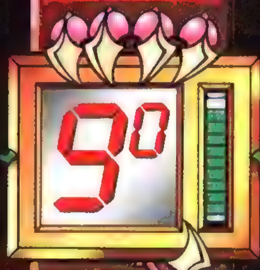
Henry Stauf was een maker van speelgoed en dat ging hem bijzonder goed af. Het speelgoed was vreemd en vooral mooi en van degelijke kwaliteit. Hij verkocht zoveel dat hij er rijk van werd en in het plaatsje Harley een huis liet bouwen naar zijn eigen ontwerp: The Stauf Mansion. Het ging Henry voor de wind, totdat er kinderen begonnen te sterven. Deze kinderen bliezen de laatste adem uit terwijl zij zich in hun koortsdromen wanhopig vasthielden aan het stuk speelgoed uit de fabriek van Henry Stauf. Henry Stauf sloot zich op zijn beurt op in zijn grote huis en vanaf dat moment is er niets meer van hem vernomen... Met deze kennis repte Robin zich naar Harley en dat was een grote fout.

NOODBOEK

Drie weken na het verdwijnen van Robin ontvangt Carl Denning per post een laptop uit Harley. Het is de gamebook van Robin Moralis. Als Carl de laptop aanzet, verschijnt er een huilende Robin in beeld die hem smeekt om haar te helpen want zij kan de uitgang niet vinden. Je begrijpt dat er voor Carl maar één ding opzit wil hij



PC CD-ROM
Prijs: f 99,95 Bfr.ca.1800
Systeemeisen: 486-66, 8 Mb RAM, 20 Mb schijfruimte, muis, SVGA, Double Speed CD-ROM speler, geluidskaart.
Fabrikant: Trilobyte/Virgin Interactive Entertainment
Distributeur: Homesoft
Tel.023-5311241



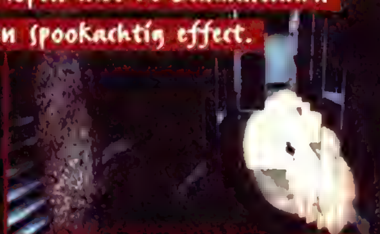
Een tof spel waarvoor je behoorlijk wat in huis moet hebben (letterlijk en figuurlijk), wil je de raadsels en puzzels kunnen oplossen.
LAURA


Die heeft even z'n oor te luisteren gelegd.


De paardenpuzzel is niet voor ezels.


Je zou haast denken dat dat iemand achter 'm aanzit.


De lieftallige Robin is het waard om gered te worden.


Het lopen met de zaklantaarn geeft een spookachtig effect.


Zeg wat je te zeggen hebt, ik loop niet weg.

POWER TIP

Mijn 486 DX2 bleek te langzaam voor dit spel en zelfs Ben's Pentium bracht daar niet al te veel verbetering in; weet dan wat je in huis hebt staan voordat je dit spel aanschaft.


Ballenpuzzel.


Uitslaande brand in de Stauf Mansion.


Lunchtijd!


Laat eens wat van je horen.


Een geheimzinnig voorwerp op zolder.

zijn (ex)geliefde ooit nog levend terug zien en dat is zich in de muil van de Stauf Mansion begeven...

VIDEO-BELONING

De opzet van The 11th Hour verschilt weinig van die van The 7th Guest; moeilijke puzzels oplossen die door Stauf zijn gemaakt is het enige dat de speler kan doen om de geliefden weer in elkaars armen te krijgen. Iedere keer als je een puzzel oplost -en Stauf heeft echt zijn best gedaan om ze moeilijk te maken- brengt dat je dichter bij de oplossing. Na het oplossen van zo'n puzzel krijg je als beloning, en om het verhaal van de verdwijning van Robin te kunnen volgen, een kort videofilmpje te zien.

SPOOK-LANTAARN

De plattegrond zit ook als optie op het gamebook. Handig is dat erop aangegeven staat welke kamers je kunt onderzoeken. Deze zijn op de map blauw gearceerd. De kamers die je hebt gehad zijn helemaal ingekleurd. Je kunt als je begint niet vrijelijk door het huis wandelen en dat is wel een beetje jammer. De kamers zien er over het algemeen heel goed uit. Overal is het heel erg donker en Carl heeft alleen maar een zaklantaarn bij zich om de boel een beetje te verlichten, wat een spookachtig effect geeft.

KLIK EN VERDER

De muziek die in The 11th Hour gebruikt wordt is oké. Op de verschillende verdiepingen worden allerlei enge muziekjes gebruikt om in de stemming te komen. Deze muziek is van het spookachtige jazzachtige soort.
De graphics zijn mooi, ze geven het spel net dat enge waardoor alleen al het lopen door het huis spannend wordt. Het is mogelijk om door de animaties heen te klikken, vooral handig als je een (te) trage computer hebt. Iets grappigs dat de makers erin hebben gezet is de mogelijkheid om je eigen plaatjes van je favoriete spelletjes te maken. Verder zit er ook een screensaver op en dat is altijd wel leuk.

THE 18TH YEAR

The 11th Hour is voor 18 jaar en ouder. Het waarom hiervan is mij nog niet geheel duidelijk, maar ik heb het ook nog niet helemaal uitgespeeld. Een keer ben ik een semi-sexy scène tegengekomen, maar dat stelde niet al te veel voor. Wel was er nog een zeer verdienstelijke close-up van de afgehakte hand van de serveerster, die zag er behoorlijk creepy uit.

TH HOUR

Eindelijk, na drie jaar, is het vervolg op The 7th Guest realiteit geworden. De 7th Guest is nog steeds het best verkochte spel aller tijden (Doom staat op nummer twee), een reden temeer om je af te vragen wat The 11th Hour in z'n mars heeft.

Robin kan de uitgang niet vinden.

POWER TIP
Lees Eeuwig Leven voor een aantal oplossingen van puzzels.

Bijenpuzzel.

You never walk alone.

Hagedissenkoppie.

Zullen we de hypotheker eens bellen?

Ontmoeting in de Twilight Zone.

POWER TIP
Meer weten, zoek op internet: http://www.vie.com (Virgin Interactive Entertainment) of http://tbyte.com (Trylobyte)

Als 't aan de Kat lag...

King Arthur & The Knights of Justice

Koning Arthur verhalen staan garant voor spanning, dappere ridders en donkere magie. Tovenaar Merlijn en Lancelot staan Arthur terzijde evenals het magische zwaard Excalibur en de ridders van de ronde tafel. Dat zou weleens een mooi spel kunnen worden...

VOETBAL-RIDDERS

Aan het spel gaat een verwarrend verhaal vooraf. De tovenares Morgana heeft de macht over het koninkrijk gekregen door Koning Arthur en zijn ridders gevangen te nemen in haar kasteel. Toch is er hoop, want Merlijn keek in de toekomst in zijn glazen bol en zag een groep strijders, genaamd 'De Ridders' aangevoerd door een zekere Arthur Koning.
Deze strijders stonden bekend om hun kracht en moed in een spel dat voetbal heet. Merlijn geloofde dat deze voetbalhelden en zeker Arthur Koning (what's in a name) een teken van hoop waren en bracht ze met al zijn magische krachten terug in het verleden. Nou, ik ben dus Arthur Koning en ik moet met mijn vrienden de twaalf verloren 'Sleutels der Waarheid' vinden. Dan pas mag ik terug naar huis.

GRIJZE TOVERBAL

Tja. Daar sta je dan met je bek vol tanden. Loopt het net een beetje lekker te gaan: topscorer, aanvoerder van het team dat de Europacup heeft gewonnen, lekker salarisje, uitzicht op een transfer naar een puike buitenlandse club, massa's babes... komt die grijze toverbal van een Merlijn effe een beetje zijn magie op ons oefenen! Maar ja, van zeiken krijg je gedonder met je coach en dan is het dag carrière.
Ik leg me er dan ook maar bij neer dat ik ineens een ridder ben, ik ben in ieder geval nog steeds aanvoerder. Effe kijken wat me te doen staat. Samen met twee vrienden, die ik van Merlijn moet kiezen uit mijn team, ga ik het gevaarlijke landschap in op zoek naar die ellendige sleutels.

VERMOEIENDE HOBBY

Behalve het neerhakken van massa's slechteriken is het aardig levendig in het antieke Engeland. Om de sleutels te vinden, moet ik gevaarlijke tochten maken en moeilijke opdrachten uitvoeren. Hier en daar zijn speciale voorwerpen te bemachtigen.
Als ik bijvoorbeeld het zwaard Excalibur en het schild Pendragon vind dan beschik ik over de koele dragon-attack, een machtige special move! Om bij een sleutel te komen moet ik bijvoorbeeld eerst een boek vinden dat ik dan weer aan een gozer moet geven om via zijn geheime gang bij het kasteel te komen waar de sleutel zich bevindt. Vermoeiend allemaal, dat heldengedoe.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁰
GELUID	6⁵
ORIGINALITEIT	7⁵
SPEELBAARHEID	5⁵

+ [illegible]
- Slechte navigatiekaart
- Onduidelijke opdrachten

SNES
Prijs:ƒ 159,- Bfr.ca.2860
Fabrikant: Enix
Distributeur: Future Zone
Tel.010-4008100

6⁵

Hoewel het speelveld groot is en er tal van opdrachten zijn, laat de speelbaarheid te wensen over. De navigatiekaart lijkt voor geen meter te kloppen en vaak is het compleet onduidelijk wat je moet doen en ook de bediening is niet echt gebruikersvriendelijk.

Voordat je op pad gaat, moet je een team selecteren.

De navigatiekaart helpt niet echt veel.

Wat een verschrikkelijke knokpartij!

POWER TIP
Denk goed na wie je mee op pad neemt.

Toch ga ik liever voetballen.

POWER TIP
Vraag Merlijn vaak om hulp.

THE DIG

The Dig zou eigenlijk al een jaar geleden in de winkels hebben moeten liggen, maar om onduidelijke redenen is dat nu pas het geval. Zo'n jaar uitstel betekent vast dat het een subliem spel is geworden, toch? Eh, tja, dat wil zeggen...

GAMEBERG

Ondanks de samenwerking tussen Steven Spielberg en LucasArts is The Dig uiteindelijk niet meer of minder geworden dan een doodgewoon adventure, niet slecht maar ook niet bepaald briljant.
Het verhaal van de Dig begint met een asteroïde die gaat botsen met de Aarde. Teneinde dit te voorkomen stuurt NASA drie astronauten met een spaceshuttle naar de asteroïde. Daar moeten zij met behulp van kernexplosies het gevaarte uit zijn baan zien te brengen.
Na de explosies blijkt de baan van het hemellichaam inderdaad te zijn veranderd, maar het menselijk ingrijpen heeft nog meer gevolgen. De astronauten ontdekken dat de asteroïde van binnen hol is en dat er ooit leden van een buitenaardse beschaving hebben gebivakkeerd. Tegelijk verplaatst de ruimtesteen zich met enorme snelheid naar een onbekend deel van het heelal. Zodoende komen de astronauten terecht op een onbekende planeet, waar hen snel duidelijk wordt wat hun opdrachten zijn: de planeet verkennen en dan als de donder terugkeren naar Moeder Aarde.

GODS IN SPACE

Spelers van de Dig zullen al snel merken dat het onmogelijk is om dood te gaan in het spel; een gevolg van de filosofie waarmee het spel is gemaakt. De gedachte was namelijk dat iemand een spel voor z'n plezier koopt, en niet om afgestraft te worden. Plezier betekent in deze opvatting: spelen zonder doodsangst en puzzels die vergezeld gaan van zoveel aanwijzingen dat iedereen ze uiteindelijk oplost.
Er is alles aan gedaan om het spelen zo simpel mogelijk te houden: bijna alles kan gedaan worden met de linker muisknop en wanneer dat niet kan, is er nog maar één mogelijkheid: de rechter muisknop. Deze eenvoud is op zich een pluspunt, maar ervaren gamers zullen het gebrek aan mogelijkheden waarschijnlijk als een ernstig gemis ervaren.

DEUREN, DEUREN, DEUREN

Wie zich afvraagt wat de astronauten op de vreemde planeet precies moeten doen... heel veel deuren openen. Tenminste driekwart van het spel gaat om het openen van deuren in een centrale ruimte (de Nexus) door puzzels op te lossen. Achter die deuren ligt informatie waarmee andere deuren geopend kunnen worden. Zo kunnen voorwerpen gevonden worden waarmee iets meer (maar niet al te veel) duidelijk wordt over de aliens die er vroeger woonden, en natuurlijk wordt duidelijk hoe de helden terug naar huis kunnen. Eind goed, al goed? Mwoaah...

Asteroïde Atilla in zicht.

Space hè?



Even voorstellen, de hoofdrolspelers.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁰
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	6⁰
SPEELBAARHEID	7⁰

▲ Supersimpele interface
▲ Stemmige muziek
▼ Kan door iedereen uitgespeeld worden
▼ Nauwkeurigheid 'klikken' inconsequent

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr.ca.1440
Systeemeisen: 486-33, 8 Mb RAM, 1 Mb schijfruimte, muis, geluidskaart.
Fabrikant: LucasArts
Distributeur: Homesoft
Tel.023-5311241

6⁹

Een jaar geleden was dit adventure lang niet gek geweest. Nu is het een doodgewoon spel, zoals zoveel andere. Misschien dat Spielberg best leuke games zou kunnen verzinnen, maar dat heeft hij met de Dig bepaald niet aangetoond.

BEN

POWER TIP

Liefhebbers van Spielberg kunnen beter naar de film gaan. Liefhebbers van LucasArts kunnen beter Rebel Assault 2 aanschaffen. Liefhebbers van SF kunnen beter een boek lezen.


Leuke communicator overigens.



Maggie in de alien-bibliotheek.



Low is pessimistisch over de levenbrengende kristallen.

review

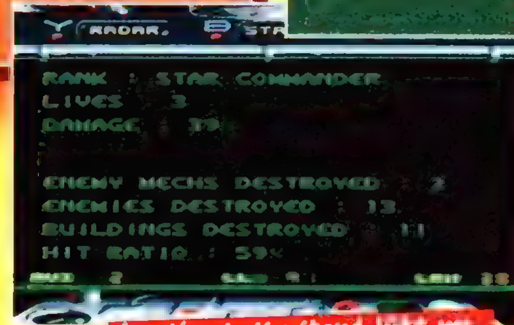
POWER TIP



Schiet zo veel mogelijk kapot om wapens en koelvloeistof te vinden.



Nieuwe levels bieden sterkere vijanden.



Aardige tussenstand lijkt me.



Radars zijn er om vernietigd te worden

Het is 33 jaar geleden dat de eerste MechWarrior zijn mechanische voet op de aardbol zette. Nu, in 3050, beschikken deze geavanceerde robo-militairen over nog sterkere wapens en uiteraard meer technologische hoogstandjes.

OUDE TOEKOMST

Terug in de tijd naar het jaar 3017. In dat jaar werden de ouders en het zusje van Herras vermoord door de Mechs, een leger van gigantische vechtmachines. De reden hiervoor was dat de vader van Herras de functie van kolonel vervulde in de elitegarde van het Davion leger, de heersende macht in de kern van de Verenigde Zonnen. De bedoeling van de eerste versie van MechWarrior was dan ook dat je als wraaklustige Herras geld bij elkaar vocht om een Mech te kopen en op te zadelen met wapens. De acht missies bestonden allemaal uit het vernietigen van alle vijandelijk Mechs op een planeet.

BETER OVERZICHT

In 3050 gaat het allemaal heel anders. De Melkweg is het strijdtoneel van een vernietigende oorlog tussen BattleMechs van 75 ton met de meest destructieve wapens van de 31ste eeuw. Het is aan MechWarriors zoals jij en ik om piloot te zijn van de MadCat Heavy OmniMech en vijandelijke installaties te vernietigen. Yes! Ik begrijpen! Ik schieten! Ik vernietigen!
En daar gaat het ook om in deze gemoderniseerde versie van het originele MechWarrior spel uit 1993. Het opvallendste verschil met de oude versie is dat je als speler niet meer vanuit de cockpit naar buiten kijkt maar vanuit een perspectief schuin van bovenaf. Dit geeft je de mogelijkheid een beter overzicht te houden over het slagveld, of liever, slachtveld. Vijanden die van achter of vanuit de lucht op je af komen, vallen sneller op zodat je met de logge MadCat meer tijd krijgt om te reageren op een verrassingsaanval.

KOOPAVOND

Over die MadCat wilde ik het even hebben. Je zit namelijk wel even in de modernste vechtmachine die ruim 75.000 kilo weegt en zo'n zeven verdiepingen hoog is. Enige voorzichtigheid is dan ook geboden als je met dit gevaarte op koopavond door de Kalverstraat dendert. Onschuldige mensen tot gehakt trappen is namelijk strafbaar en getuigt niet van goede manieren.
Daar komt nog bij dat je drie soorten wapens meetorst waarmee je in je uppie de tweede wereldoorlog had kunnen winnen. Elk van de drie wapens kunnen worden voorzien van drie soorten munitie, die je aan het begin van elke missie uitkiest. In totaal negen keer prettige vernietiging dus. Ik ga verder niet in op de verschillende typen wapens maar ga er maar vanuit dat je er een aardig stadje compleet mee kunt uitwonen.

VRIJWILLIGER

Met dit apparaat moet je dus je missies uitvoeren. Ik besluit me als vrijwilliger aan te bieden en kruip vol goede moed in de MadCat.
Mijn eerste missie is op de planeet Alshain. Het doel is om de Draconis Combine uit te roeien, de hoofdbasis van de vijandelijke troepen. Ik word gedropt in de Zuidelijke sector van de planeet en moet met de logge machine naar de Oostelijke sector om mijn eerste opdracht uit te voeren van in totaal vier. De bedoeling is om een radarbasis te vernietigen zodat de vijandelijke troepen mij op het oog moeten opsporen.

ONTBOSSING

Het geeft me ook meteen de mogelijkheid om een beetje aan de MadCat te wennen. Nou heb ik een aardig grote auto, veel groter in ieder geval dan die blikken rugzak van onze eindredacteur Ed. Veel en veel en veel groter zelfs. En mooier. En vooral sneller. Maar die MadCat stuurt wel even een beetje stugger.
Mijn eerste stapjes met de stalen nachtmerrie doen me denken aan mijn eerste stapjes als baby. Hier en daar trap ik (vijandelijke, gelukkig) soldaten tot moes terwijl ik wankelend in alle windrichtingen loop. Door de onstabiele situatie in de cockpit druk ik soms per ongeluk op een paar knoppen waardoor raketten, laserstralen en mijnen alle kanten opvliegen. Zo! Hahahahaaa! Heb ik wel effe helemaal in mijn eentje een prachtig regenwoud ontbost! Ik begin in de stemming te raken. IJverig begin ik in het rond te rennen en wild kwijlend schiet ik onschuldige bergen en keurige tuinhekjes

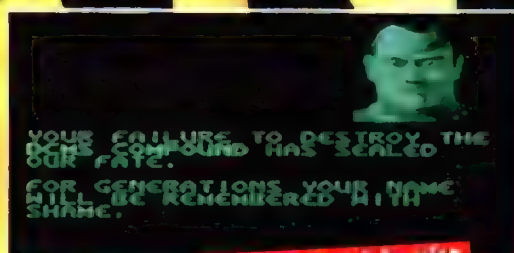
Mech



Soms zit het mee, soms...



Dat is nog eens met de deur in huis vallen.



Ja, nou moet je niet gaan zeiken hè.



Dit vliegveld gaat in permanente staking.

Vernietig eerst de piramides naast de basis.



Hier zit de Star Captain gevangen.

aan gort. Yes! Kill Kill! Totdat een bericht op mijn intercom verschijnt.

OH JA!

Oeps... hehehe. Uhm, de missie. Juist ja. Uiteindelijk kom ik toch in de Oostelijke sector aan waar, verscholen in een mijnenveld, de radarbasis ligt. Rustig begin ik mijn wapenarsenaal te legen op de eerste radar-installatie. Zo rustig zelfs dat ik vergeet dat de vijand inmiddels (kleinere) BattleMechs op me af heeft gestuurd. Telkens als ik geraakt wordt gaat de temperatuur van mijn MadCat omhoog en zelfs in 3050 kunnen die machines daar slecht tegen. Met een prachtige effect ontploft mijn nieuwe speeltje. Sip kijk ik naar de smeulende overblijfselen... het spel is voorbij. Maar nee, het schijnt dat het opperbevel mij nog een kans wil geven! Dat laat ik me geen tweede keer zeggen. Ik schiet de radarbasis aan gort, vernietig elke vijand die zich in mijn buurt durft te laten zien en ga naar de volgende missie: de luchtbasis vernietigen.

TROTSE OUDERS

De derde missie is het vernietigen van een verzameling ziekenhuizen. Je kunt dan onderweg het beste nog een paar van die onduidelijke objecten kapotschieten want daar kun je vaak munitie of koelvloeistof vinden. De ziekenhuizen leveren weinig problemen op dus het opperbevel besluit er nog een missie tussendoor te gooien. Een Star Captain is gevangen genomen en alleen hij weet hoe je missie nummer vier met succes kunt voltooien. Ik moet dus eerst hem bevrijden. Dat lukt, en hij vertelt me hoe ik de hoofdbasis van de Draconis Combine binnen kan komen. Er zijn namelijk vier piramides op elke hoek van de basis die een dodelijke straal om de buitenmuren projecteren. Na het vernietigen van deze defensiemethoden kan ik lekker huishouden binnen de muren van de basis. Met succes rond ik de laatste missie af, word gepromoveerd tot Star Captain en mag door naar de volgende opdracht. Wat zullen mijn ouders trots zijn!

POWER TIP

Selecteer voor elke missie zorgvuldig welke wapens je meeneemt.



RAPPORT

GRAPHICS	8⁰
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	8⁰
SPEELBAARHEID	8⁵

▲ Uitgebreide opdrachten
▲ Pittig spel
▲
▼ Moeilijke bediening

SNES
Prijs: ƒ149,50 Bfr.ca.2700
Fabrikant: Activision
Distributeur: Dimensions Plus
Tel.050-3129818





MechWarrior 3050 is een alleraardigste shoot'em up. Er is een twee-speler optie waarin één persoon de besturing van de MadCat voor z'n rekening neemt terwijl de ander de wapens bemant. Zelfs voor de ervaren speler vormt het een behoorlijke uitdaging, ook al krijg je na elke opdracht een password.
BJØRN

Warrior 3050

Zo, dit zaakje ligt voorgoed plat.



CyberSpeed

De hoofdredacteur kwam naar me toe met CyberSpeed in zijn hand en en de mededeling: "Thomas, volgens mij is dit een waardig opvolger van WipeOut. Check maar even." Oké, ik check het even.

OPWARMERTJE

Een waardig opvolger van WipeOut? Dat lijkt me sterk. WipeOut is nu al een begrip. Daar kan toch geen ander hi-tech racespel tegenop? Ondanks de nodige scepsis liet ik toch enthousiast het CyberSpeed CD'tje in de console glijden. De intro zag er veelbelovend uit. Twee machines vliegen uit een grote piramide een circuit op dat inderdaad veel gelijkenissen vertoont met de circuits van WipeOut. Een van de piloten vuurt een paar raketten af op de tegenstander die spontaan een enorm force field activeert. Even verderop op de baan schuift langzaam een granieten muur uit het parcours omhoog. De eerste piloot vliegt er met volle snelheid op af en... te laat. Met volle snelheid spat zijn machine te pletter tegen de muur. Einde intro.

AFTREKSEL

Hmm, ziet er goed uit dacht ik. Dat spel belooft wat. Maar al na enkele minuten rommelen in het options menu en bekijken van de piloten kreeg ik in de gaten dat CyberSpeed niets meer was dan een saai en slap aftreksel van WipeOut. Het eerste wat me opviel was dat alle machines aan een soort energiebaan verbonden waren. Zelf je schip besturen was er niet bij. Wat heeft het dan in godsnaam voor zin om een racespel te spelen als je al niet zelf kan sturen. Ed, onze racespecialist, kwam er even bijzitten en schudde al snel meewarig zijn hoofd. Vliegen aan een draadje, aan zo'n spel valt voor hem geen lol te beleven. Maar er moet toch iets zijn wat CyberSpeed het spelen waard maakt, vroeg ik mij nog in al mijn goedheid af.

EEUWIG LEVEN

Het doel van CyberSpeed is om bij de eerste drie (uit acht) te fi[illegible]. Er is een aantal manieren om je eigen snelheid of de snelheid van de tegenstanders te beïnvloeden. Allereerst worden alle schepen door de wedstrijdleiding voorzien van dezelfde wapens: een plasmakanon, een aantal raketten en mijnen. In principe kan geen van de schepen vernietigd worden (nog zoiets achterlijks) omdat ze vrijwel constant voorzien zijn van een krachtig forcefield. Wie geraakt wordt verliest snelheid en daarmee de wedstrijd. Een andere manier is de 'besturing'. Zoals ik al heb gemeld, 'hangen' alle schepen aan een soort energy provider. Als een schip door een bocht gaat, verliest het snelheid doordat de energiedraad wordt opgerekt. Dit kan alleen voorkomen worden door tegen te sturen of een klein beetje af te remmen. Zoals jullie inmiddels begrijpen, valt er weinig actie te beleven aan CyberSpeed. Vergeet dit spel dan ook maar snel.

RAPPORT

GRAPHICS	8^{0}
GELUID	7^{5}
ORIGINALITEIT	3^{4}
SPEELBAARHEID	2^{0}

- ▲ Strakke graphics
- ▼ Zeer saai
- ▼ Nauwelijks een racespel
- ▼ Ook Ed vindt het niks

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 99,- Bfr.ca. 1800
Fabrikant: Mindscape
Distributeur: PMR
Tel.023-5424716

5^{5}

Ondanks de strakke graphics, de knappe en vooral grappige commercials tussendoor en de actievolle intro, blijft CyberSpeed een spel dat alleen voor uitermate saaie sukkels nog een beetje actie kan opleveren.
THOMAS



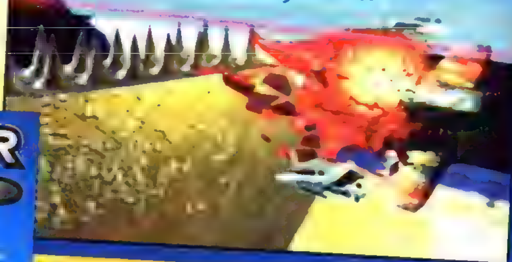
Met haar Condor knalt de schone Duitse Pearl er lustig op los.



De Rollercoaster in de haven van San Diego.



Een paar mijnen en raketten zullen deze zooi snel opklaren.



Keihard tegen een blok graniet.

POWER TIP



Ai, een mijn over het hoofd gezien.

Total Eclipse Turbo

Met de komst van nieuwe consoles worden we doodgegooid met vecht- en racespellen. Hé slaapkoppen! Waar blijven jullie met flitsende, supersnelle shoot'em ups!? Eén bedrijf schrok wakker: Crystal Dynamics. Maar misschien is Total Eclipse Turbo wel een beetje té snel?

CRYSTAL TURBICS

Crystal Dynamics was de pionier op het gebied van games-ontwikkeling voor de 3DO. Met eigen ogen heb ik kunnen zien hoe jonge en dynamische programmeurs, grafisch kunstenaars en animators telkens weer de meest vernieuwende games uitpoepten in het zonnige Palo Alto (zie de PU van November 1995).

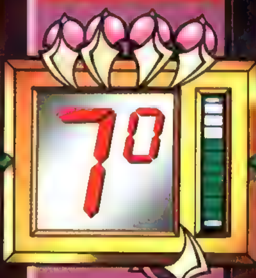
Zo ook nu weer, althans gedeeltelijk. Want hoewel Crystal ook tot de pioniers behoort op het gebied van PlayStation games, gaat het hier om een hergeprogrammeerde 3DO game. De toevoeging Turbo aan de originele naam Total Eclipse maakt zijn naam waar: het spel is razendsnel!

RAPPORT

GRAPHICS	8.5
GELUID	7.5
ORIGINALITEIT	5.0
SPEELBAARHEID	7.0

- ▲ Save Game optie
- ▲ Toffe graphics
- ▼ Gevoelige besturing
- ▼ Weinig origineel

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,- Bfr.ca.2240
Fabrikant: Crystal Dynamics
Distributeur: BMG
Tel.035-6256256



Hoewel de graphics en het geluid duidelijk verbeterd zijn, lijkt het wel alsof het spel niet goed genoeg getest is op [illegible]. En dat kan voor de minder geoefende speler behoorlijk frustrerend zijn. Omdat ik van de 3DO-versie nog weet dat er veel (20) levels zijn scoort T.E. Turbo bij mij een [illegible]

[illegible]

DRAK-SAI SPECIAAL

Total Eclipse is qua concept weinig origineel. Sinds Space Invaders werd gemaakt (circa 1977) zijn de shoot'em ups die in de ruimte spelen alleen op het gebied van design echt veranderd.

Met Total Eclips vlieg je in een FireWing over gebergten en door tunnels om schepen en installaties van de Drak-sai te vernietigen. Het ingedrukt houden van de schietknop is niet zo zeer de uitdaging in dit spel. Nee, de grote kunst zit hem in het veilig manoeuvreren van het fragiele ruimtescheepje.

CAPTAIN PEUTER

Vooral de tunnels vormen een uitdaging: de deuren die daar vlak voor je neus dichtslaan of waarvan de opening razendsnel wisselt van plek, zijn de nachtmerrie van elke FireWing-verzekeraar.

Sommige tunnels geven me flashbacks naar mijn peuterjaren waar ik een doosje had met gaten van verschillende vormen waar je dan het blokje van de bijpassende vorm in kon hameren, alleen ben ik hier het blokje en de tunnel het doosje!

POWERUPS

Uitkomst bieden de Shield Powerups die vooral buiten de tunnels ruim voorradig zijn. Net als de vijf verschillende wapen Powerups en de extra levens zijn ze van een formaat waar je moeilijk niet tegenaan kan vliegen. Tenminste, als je lang genoeg hebt geoefend op de extreem gevoelige bediening.

De graphics van Total Eclipse Turbo zijn duidelijk verbeterd ten opzichte van de 3DO-versie. Meer detail, meer diepte en meer kleur.

Ook de toevoeging van een radar, zodat je ziet waar je vliegt, is een pre. Door de radar goed in de gaten te houden kun je de verschillende doorgangen zien in bergachtige gebieden. Vaak is de doorgang die er het moeilijkst uitziet ook gul bezaaid met Powerups, dus schroom niet om daar een gokje doorheen te wagen.

Vooral het manoeuvreren in de tunnels is behoorlijk pittig.

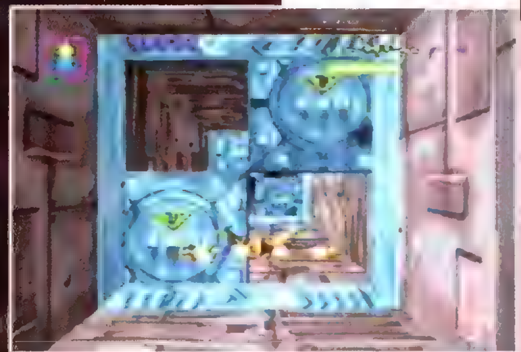


Gebruik de plasma-bom om de raketbasis te vernietigen.

POWER TIP

POWER TIP

Rem af bij de bewegende deur, dan kun je beter timen waar het gat komt.





Leuk maanlandschapje.



Pas bij level 4 wordt het druk op de weg.

SECRET OF EVERMORE

RAPPORT

GRAPHICS	7⁰
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	7⁵
SPEELBAARHEID	8⁰

- ▲ Veel opties
- ▲ Lang speelplezier
- ▲ Mooie landkaart toegevoegd
- ▼ Soms langdradig en traag

SNES
Prijs: ƒ 159,- Bfr.ca. 2800
Fabrikant: Squaresoft
Leverancier: Future Zone
Tel. 010-4369350

7⁸

Secret of Evermore is een buitengewoon enerverende RPG die je dagen- en nachtenlang voor je scherm gekluisterd laat zitten.

Role Playing Games zijn voor sufferds die graag urenlang hun eigen hersenen horen kraken, hoor ik mezelf nog zeggen. Wel, laat mij vanaf nu dan ook zo'n sufferd zijn. The Secret Of Evermore heeft een geheel nieuwe wereld voor me geopend.

BOEIEND

Na vluchtig de verhaallijn te hebben doorgelezen dacht ik eerst te maken te hebben met alweer een 'zoek en Gij zult vinden' game. Niets is minder waar. The Secret Of Evermore is een uitgebreid spel met vele mogelijkheden en variaties die je van begin tot eind blijven boeien. Het verhaal draait om een fantasiewereld die gecreëerd is door een zekere professor Sidney Ruffleberg. Deze fantasiewereld, die zich ver van onze planeet bevindt, zou iedereen het ultieme geluk moeten schenken, ware het niet dat een kwade kracht achter het bestaan van deze wereld kwam en het paradijsje veranderde in een miserabel en opgefokt gebied waar allerlei vage gemuteerde beesten en andere creeps ronddolen.

EVERMORE

En raad eens wie daar pardoes komen binnenwandelen? Natuurlijk, het welbekende jochie met zijn trouwe hond. Onze held ontdekt tijdens een bezoekje aan het theater een ruimte die veel weg heeft van een transportaal. Avontuurlijk als hij is, stapt hij er in en met veel geflits en kabaal schiet onze held en z'n hond een andere dimensie in om vervolgens te landen op de mysterieuze planeet Evermore die voornamelijk bestaat uit oerwouden en moerassen. En denk maar niet dat je overal met je ogen dicht doorheen kunt lopen. Vleesetende planten, misvormde schildpadden en allerlei lugubere monsters weten jouw tocht tot een ware hel te maken.

INFLATIE

Naast de vele gevechten die je aan moet gaan, kom je regelmatig bij kleine dorpjes, waar nog wel redelijk normaal volk woont. Het is hier mogelijk om op krachten te komen, spullen voor onderweg in te slaan en interessante gesprekken te voeren. Deze woordenwisselingen met lokale dorpelingen kunnen uitermate belangrijk zijn. De gevechten leveren geld en ervaring op en die twee dingen komen je goed van pas. Alleen, doe niet te stoer en ga verstandig met je geld om. Hoe verder je komt in het spel, hoe duurder bepaalde produkten en hulpstukken zijn.

MONSTER

Nu zou ik jullie het gehele spel willen uitleggen maar dat kan ik niet. Na zo'n zeven levels moest ik een reusachtig spinnemonster onder ogen zien en ik heb tot op de dag van vandaag geen idee hoe ik 'm mores kan leren. Wat ik ook probeerde met spells en mijn wapenring, ik kon die grappenmaker op geen manier serieus pijnigen. Voordeel is wel dat je na je dood, je game kunt saven zodat je verder kunt gaan waar je gebleven was.


De transportaal geeft toegang tot Evermore.

POWER TIP

Om te voorkomen dat je een vroege dood sterft, liggen hier en daar objecten verstopt die je dankzij je speurhond kunt vinden.



Hoe komen ze er op?


Het verschrikkelijke spinnemonster.

Wie 't eerst beneden is.


Zonder hulp van je wapenring kom je niet ver.



Ik ben gek op platformspelletjes. Sterker nog, het is mijn favoriete genre! Maar als ik dan zo'n doosje zie met een zwetend varkentje op de voorkant en een naam als Porky Pig dan beginnen er toch bepaalde spieren samen te knijpen. Als het spel net zo dom is als het doosje er uit ziet...

Porky Pig's Haunted Holiday



Jeetje, dat wordt heel erg eng!



Help een eland met een pistool in z'n bek!

GRIEZELDE-GRIEZEL

Elk hardwerkend varken heeft recht op vakantie (dit geldt alleen niet voor hardwerkende redactieleden!). Op de avond voor zijn vakantie stapt Porky Pig goed gemutst zijn bedje in hopend op een heerlijke droom over gigantische modderbaden, enorme kroppen sla en lekker luieren in het zonnetje.

Maar als Porky in slaap valt verandert z'n tevreden glimlach al snel in een vertrokken bekkie want er is iets heel engs zijn dromen binnen geslopen! (abonnees onder de acht jaar mogen vanaf dit punt niet meer verder lezen). Porky droomt dat hij in zes vreselijk enge nachtmerrie-werelden is beland!

Ojee, nou Porky, ik heb ook een nachtmerrie, en die is werkelijkheid geworden: ik moet die zes vreselijk enge werelden van jou gaan spelen om mijn brood te verdienen, en ik mag niet eens op vakantie morgen! Het angstzweet gutst uit al m'n lichaamsopeningen als ik de namen van de werelden hoor: Haunted Woods, Dry Gulch, Abandoned Mines en Castle. Griezeldegriezel...


Porky is een zwierig varkentje.



Een echte eindbaas. Huiver, huiver.



Pigs in space.

Je begint het spel met vijf levens en het doel is natuurlijk om aan het einde van elk level te komen om Porky uit zijn nachtmerries te bevrijden.

Vijanden bezwijken onder het gewicht van Porky of als je ze bekogelt met verse groenten en fruit (ik dacht dat groenten en fruit juist goed voor je gezondheid waren maar goed, je moet ook niet alles geloven wat je ouders zeggen).

Porky is een stuk groter dan je van platformspelhelden verwacht maar dat werkt niet in zijn voordeel: hij beweegt erg gebrekkig en sprongen zijn erg moeilijk te timen. Er zijn echte eindbazen na elk level maar die zijn zo gebrekkig geprogrammeerd dat je ze meteen doorhebt en ze (als de bediening meewerkt) binnen 2,7 seconden van de kaart kan vegen. Dat is dan ook meteen het positieve aan Porky Pig: je hebt het spel binnen enkele uurtjes uitgespeeld.



Echte varkens klimmen in bomen.



Shit, weer mis.

RAPPORT

GRAPHICS	50
GELUID	60
ORIGINALITEIT	25
SPEELBAARHEID	30

SNES
Prijs: ƒ 159,95 Bfr.ca. 2880
Fabrikant: Sunsoft / Acclaim
Distributeur: Columbia Tristar
Tel. 035-250720



Op zich is het verhaal niet eens zo'n nachtmerrie maar de bediening van het spel is vreselijk en dat gestuiter door een slecht getekende achtergrond heb ik in 1980 ook al te veel gezien. Als je dit spel met bijvoorbeeld Phantom 2040 (zie vorig nummer) vergelijkt, mag Porky Pig eigenlijk helemaal niet in de winkel liggen.

BJORN

review

MORTAL KOMBAT 3

Van vechtgames op de PC heb ik me altijd ver gehouden, want een toetsenbord is gemaakt om tekst mee te schrijven, als het meezit een autootje of voetballertje te besturen en daarmee basta. Zou Mortal Kombat 3 me van m'n vooroordelen af kunnen helpen?



Huh, net stond ze nog voor me.



En dat gaan we doen ook!


Kijk eens wat vaker in de spiegel van de kapper.

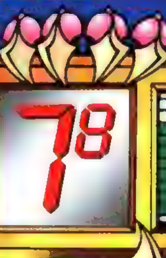
RAPPORT

GRAPHICS	10
GELUID	10
ORIGINALITEIT	10
SPEELBAARHEID	1°

▲ Mortal Kombat 3

▼ PC

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109,- Bfr.ca. 1960
Systeemeisen: 486 DX33, DOS 5.0, 8 MB RAM werkgeheugen, 29 MB vrije schijfruimte, joypad, geluidskaart, VGA.
Fabrikant: Midway
Distributeur: CD Contact Data
Tel. 077-4773701



Ik kan natuurlijk alleen maar top-cijfer geven voor de lille graphics, geluid en originaliteit, maar ik neem hard wraak op de speelbaarheid. Neem alsjeblieft van me aan: MK 3 op de PC is whack. Vechten doe je op een console of in de speelhal en daarmee uit.

ANDREAS

PERFECTE DAG

Mijn perfecte dag bestaat uit opstaan, een dozijn rauwe eieren opslurpen, een paar potjes Mortal Kombat 1 op de MegaDrive thuis, dan eventjes werken, snel even Kees een MK 2 friendshipje door zijn strot douwen op de SNES op kantoor en dan na het werk op naar de arcade voor de finishing move op de MK 3-kast. Mortal Kombat 3 is de allerdoopste game van de wereld. Niets is fijner dan een lekkere animality droppen of met een ijskoud gezicht je huilende tegenstander te trakteren op een friendshipje.

ARCADE

MK 3 moet je natuurlijk spelen in je plaatselijke arcade-pit, waar de spanning te snijden is en je de hete adem van je volgende tegenstander in je nek voelt alsof Sindel achter je staat, terwijl je nog tegen de vorige rivaal aan het vechten bent.



Schoppen is troef.

Thuis nestel je je met een stel andere warriors achter de TV, om nachtenlange battles te voeren. Met wazige ogen en je vingers vastgeplakt aan de joypad speel je gevecht na gevecht en vermorzel, verbrand of verbrijzel je je vrienden, terwijl de hypnotiserende soundtrack je in trance brengt, zodat je jezelf helemaal kan laten gaan.



... en Kano crepeert.

PC IS WHACK

Al deze belangrijke elementen mis ik bij de PC. Sorry, ik moet nu toch echt even gaan kankeren, want Mortal Kombat hoor je gewoon in je spelconsole te proppen en klaar. Een echte warrior installeert niet. Hij houdt zich niet bezig met het instellen van een geluidskaart en het uitzoeken van de ideale schermresolutie.
Een koelbloedige krijger vliegt over zijn joypadknoppen, zonder zich druk te hoeven maken om de callibratieproblemen van de joystick. Trouwens, je mag wel een aardige computer hebben, wil je MK 3 draaien. Het spel vereist minimaal 8, maar draait pas echt lekker op een Pentium met 16 meg werkgeheugen. Dat wordt dus nog eventjes flink investeren.
Ook snufjes als netwerk-play kunnen de whackness niet verhullen. En denk niet dat het me als fanatieke PC-fan geen pijn doet om dit te zeggen, maar het moet.



Kano is nog even aan het gymnastieken.

BOO YAA!

Wie z'n neus schendt...

De criminelen gaan hi-tech! In de Virtual Arts Fighting Academy (VAFA), gebruikt men Virtual Reality-systemen om gruwelijke moordmachines te kweken en jij moet hier een stokje voor steken!

Vuurtje?

RAPPORT

GRAPHICS	8⁶
GELUID	8⁰
ORIGINALITEIT	7³
SPEELBAARHEID	8¹

▲ Veel bloed

▲ Verschillende

▼ Schokkerige animatie

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen (minimaal): 486-50, 8 Mb RAM, 10 Mb schijfruimte, SVGA met accelerated videokaart, double speed CD-ROM, geluidskaart, muis, Windows 3.1.
Aangeraden: Pentium 486-75, 16 Mb RAM, 10 Mb schijfruimte, SVGA met PCI-accelerated videokaart, geluidskaart, joystick of gamepad, Windows 95.
Fabrikant: Microforum
Distributeur: Homesoft
Tel.023-5311241

EXPECT NO MERCY

Player · Khan · Dominatrix · Fango · Evil Clown

PLAYER

Dit ben jij dus. De meest veelbelovende jonge agent van het Federal Security Bureau. Echt sterk zie je er niet uit, maar aan jou de eer om te infiltreren in het digitale trainingskamp van Warbeck. Red de natie en schop alle bad guys voor eens en altijd uit het werkgeheugen!

KHAN

Toen Sub Zero klein was, is hij in de ketel met elektriciteitsdrank gevallen en gaat daarom vijf keer langer mee dan dit kleine broertje van hem, die het met wat minder spanning moet doen.

DOMINATRIX

Voor deze ille teef moet je oppassen. De bloeddorstige bitch verleidt je met een knipoog en schopt dan je kruis tot gruis. Sla haar tot pulp, voor ze je om haar digitale vechtstokje heeft gewonden.

POWER TIP

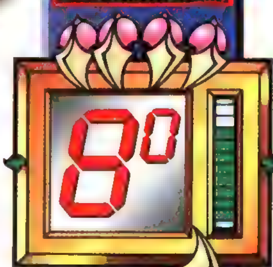
Zonder accelerated videokaart en 8 meg intern kun je het schudden. Ook een joypad is geen overbodige luxe.

FANGO

Deze lekkere lelijkerd luistert naar de naam Fango en heeft zich gespecialiseerd in Zuid Chinese Kung-Fu. Omdat hij zo ugly is, scheurt ie je aan stukken, tot je nog lelijker bent dan hij.

EVIL CLOWN

Dit karakter is een grapje uit de zieke geest van de VAFA-computerprogrammeurs. Je weet nooit wat deze moordende Bassie nu weer voor geintjes met je gaat uithalen. Sla dus snel die rotgrijns van zijn bek.



Expect No Mercy is een heel aardig spel. Het doet aan Mortal Kombat denken, maar dan met wat andere animaties. Het bloed vliegt aan alle kanten om je heen en de finishing moves zijn dodelijk. ANDREAS

HEAD ENFORCER

De Head Enforcer is de rechterhand van Warbeck. Hij is de baas van de security afdeling. Deze vechtersbaas laat niemand langs, dus je zal moeten proberen deze karate expert snel neer te meppen.

DAMIAN

De veteraan van het team van huurmoordenaars. Hij is niet echt gelukkig bij de VAFA en is van plan zijn eigen toko te openen. Misschien iets voor Expect No Mercy deel 2?

SPIDER

Deze kleine straatvechter was ooit door Warbeck gered uit de gevangenis en beloofde hem eeuwige trouw. Dat had hij beter niet kunnen doen, want wij gaan 'm in mekaar rossen.

WARBECK

Deze eindbaas is de lastigste vechter van het hele VAFA-team. Deze uit de kluiten gewassen keurslager zit vol anabole steroïden en was een proefkonijn voor cybernetische lichaams-upgrades. Wat dit precies te betekenen heeft, zal je pas merken als hij je in elkaar ramt met zijn eigen gevechtsstijl: Expect No Mercy.

RED/WHITE/BLACK NINJA

De drie ninja's zijn gevaarlijke tegenstanders. Zij hebben al een heel kerkhof op hun geweten. Als je daar liever niet bijgezet wil worden, zul je moeten proberen ze te slim af te zijn.















In de PU van December speelde ik Rayman op de PlayStation. Nu is het dan de beurt aan de Saturn. Een ding kan ik vast zeggen: hoe vaker je Rayman speelt, hoe leuker het wordt.

RELAXMAN

Aangezien ik zeer over Rayman te spreken ben, lijkt het me een goed idee om jullie wat nader kennis te laten maken met dit kereltje. Rayman is een vriendelijk mannetje, altijd goed gehumeurd en hij bekijkt zijn wereld met een vrolijke glimlach. Het grootste deel van zijn tijd brengt hij liggend in een hangmat door. Nippend aan de een of andere tropische verrassing en met een zonnebril op zijn niet al te klein geschapen neus. Dat kan niet lang zo doorgaan natuurlijk, een beetje held doet iets voor de kost.

RAYMAN TO THE RESCUE

In de wereld van Rayman leeft iedereen in harmonie met elkaar. De Great Protoon zorgt voor stabiliteit en rust en er zweeft ook nog een fee rond, Betilla genaamd, voor het nodige getover.
Maar dan op een kwade dag word dit rustige leventje verstoord als Mr.Dark verschijnt. Deze naarling heeft niet veel goeds in de zin. Hij steelt de Great Protoon en verslaat de fee Betilla als zij hem probeert te stoppen. En dan gaat het echt helemaal mis. De Electoons die op deze planeet wonen, verliezen hun stabiliteit en verspreiden zich over de hele planeet. In deze chaos verschijnen dan ook nog eens allerlei vreemde en gevaarlijke snuiters die alle Electoons die ze kunnen vinden in veel te kleine hokjes opsluiten. Betilla de fee is door haar matpartij met Mr Dark tijdelijk uitgeschakeld en dus is er een andere held nodig om orde op zaken te stellen. Onze onverschrokken held ligt rustig in zijn hangmat als het slechte nieuws hem ter oren komt. Zonder een moment te twijfelen springt hij op en schreeuwt: 'Rayman to the Rescue'.

SPEURTOCHT

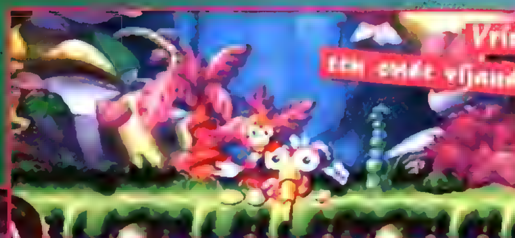
Om te beginnen zal Rayman alle Electoons moeten bevrijden. Deze worden echter over de hele planeet verspreid vastgehouden. Een gevaarlijke en lange speurtocht begint.

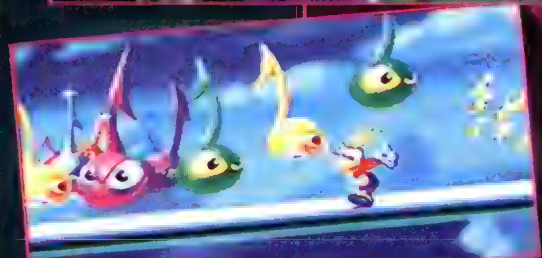

Rayman's wereld.

Ieder level heeft een soort medaillon en steeds als er een gevangenis van een paar electoons is gevonden en ze zijn bevrijd, dan wordt er een ruimte in het medaillon gevuld. Uiteindelijk moeten jij en Rayman in het Candy Chateau level terechtkomen om daar de beslissende strijd aan te gaan. Voor het echter zover is moet je eerst vijf uitgebreide levels door.

RAMMEN MAAR

Rayman zou geen held zijn als hij niets had om mee te knokken. Een beetje boos naar je tegenstanders gaan staan kijken heeft nog nooit iemand dichterbij de eindbaas gebracht. In het begin kan Rayman alleen lopen, springen en kruipen. Onderweg kom je al snel een bokshandschoen tegen. Hiermee kun je rake klappen uitdelen. Denk er wel aan dat niet iedere tegenstander door een klap meteen uitgeschakeld is, sommige hebben wat meer rammen voor hun kop nodig.
Soms kom je onderweg een gouden bokshandschoen tegen en dan zit er veel meer power achter je dreun. Als je de punch knop langer ingedrukt houdt, dan schiet je bokshandschoen een stuk verder vooruit. Dat is zeker handig als je niet al te dicht bij een tegenstander kunt komen. Mocht je zo slim zijn om te bukken zodat de handschoen voorbij vliegt, dan heb je kans dat je hem raakt als je handschoen weer terug-keert. Een soort boe-merang idee, [illegible] toch.


Vriendschap gesloten met een oude vijand.


Valse muzieknoten.

Een van de eindbazen staat Rayman op te wachten.

Hoe krijg ik dit nu open?

MAGISCHE KRACHTEN

Later in het spel kun je nog veel meer krachten opdoen zoals; de mogelijkheid om aan platforms te hangen, een grijp-vuist, rennen en zelfs een helicopter mode die echt te gek is. Zijn speciale krachten krijgt Rayman van de fee Betilla die zo nu en dan haar neus laat zien. Iedere keer als je een nieuwe kracht verwerft, krijg je een hele uitleg van wat je er mee kan doen. Het mooie is dat je die kracht het hele spel houdt.
Er zijn ook nog een paar tijdelijke krachten die heel goed van pas kunnen komen. Zo heb


Rayman houdt niet van natte voeten.

je een musicus die je een flesje geeft met toverspul en daarmee activeer je de superhelicopter mode. Vuurvliegen verschaffen het nodige licht in donkere tijden en blauwe vliegende elfjes zorgen ervoor dat je kleiner wordt zodat je door nauwe doorgangetjes kunt. De tovenaar die je onderweg tegen kunt komen, verschaft toegang tot een verborgen bonus level. De fotograaf maakt een foto van je, als je tenminste even stil kunt

DE LEVELS

Het is wel belangrijk om ieder level heel goed te doorzoeken, veel items zijn echt lastig te vinden en soms ook erg moeilijk om te pakken. Aan het begin van ieder spel is er een kaart van Rayman's wereld te zien. Net zo iets als bij Donkey Kong Country.
De tocht begint in het droombos. Het is hier vooral zaak om de als ontdekkingsreizigers verklede slechte jongens uit te



MAN

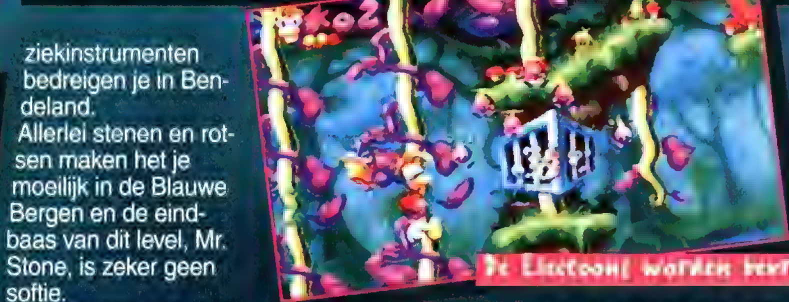

Rayman als Tarzan.



Hoi Bettilla.


Aanval van een telescoop-ding.


Dat wordt een levensgevaarlijke sprong.


De Electoons worden bevrijd.

staan, en op die manier save je het spel en kom je weer terug op die plek mocht je het leven laten.

schakelen en niet in het moeras te sodemieteren.
Valse noten en muziekinstrumenten bedreigen je in Bendeland.
Allerlei stenen en rotsen maken het je moeilijk in de Blauwe Bergen en de eindbaas van dit level, Mr. Stone, is zeker geen softie.
In Beeldstad krijg je te maken met allerlei slecht gehumeurde acteurs. Space Mama is hier de eindbaas en ze is verdomd moeilijk te verslaan.

De Skops grotten ga je binnen door het gezellig ogende Joe's snackbar. Al snel is het hier niet echt gezellig meer.

In het laatste level kom je uiteraard Mr. Dark tegen die zich heeft omringd met een stelletje clowns die de meest verbazingwekkende stunts uithalen.

RAPPORT

GRAPHICS	9^9
GELUID	8^5
ORIGINALITEIT	8^5
SPEELBAARHEID	9^5

- Vloeiend beeld
- Rayman wordt steeds cooler
- Lang speelbaar
- Humor

SATURN
Prijs: ƒ 139,- Bfr.ca.2500
Fabrikant: Ubisoft
Distributeur: Ludi Games
Tel.0032-23465111



Rayman rules! Wat mij betreft heeft Donkey Kong er een geduchte concurrent bij. Net als op de PlayStation is de gameplay zalig en de graphics zijn heel erg mooi. Nu ik Rayman wat heb gespeeld heb, ben ik er nog enthousiaster over dan dit al was.

RAS

POWER DEELT

NUMMER 1

10 joysticks van LOGITECH: WINGMAN LIGHT

WINKELPRIJS F 49,-



Juist, je leest het goed. Power Unlimited is in een gulle bui en geeft zo maar meer dan tweehonderd kado's gratis weg.

Gratis? Ja, gratis!

Het enige dat je hoeft te doen om voor een van deze gave artikelen in aanmerking te komen, is de telefoon oppakken. Bel vervolgens dit telefoonnummer:

06 - 350 212 74 (een gulden per minuut)

Daarna kan je het nummer intoetsen van het kado dat je graag zou willen hebben en vervolgens je telefoonnummer. Wie het eerst komt, die het eerst maalt. Dus haast je! Als jij een van de gelukkigen bent, dan krijg je het kado vanzelf thuisgestuurd.



NUMMER 2

3 PHILIPS interactieve animatiefilms LOST EDEN op CD-i

WINKELPRIJS F 99.95

NUMMER 3

3 LUDIGAMES RAYMAN op CD-ROM

WINKELPRIJS F 109,-

NUMMER 4

3 LUDIGAMES RAYMAN voor PlayStation

WINKELPRIJS F 129,-







NUMMER 11

25 LUDIGAMES posters van ACTION SOCCER

WINKELPRIJS F 15,-

NUMMER 12

3 LUDIGAMES ACTION SOCCER op CD-ROM

WINKELPRIJS F 109,-

NUMMER 13

3 LUDIGAMES RAYMAN voor Saturn

WINKELPRIJS F 139,-

NUMMER 14

25 LUDIGAMES posters van RAYMAN

WINKELPRIJS F 15,-

NUMMER 15

25 LUDIGAMES RAYMAN horloges

WINKELPRIJS F 39,-

UNLIMITED UIT!

Gratis Kado's voor snelle bellers

5
NUMMER 5

10 ADRENALIN T-Shirts

WINKELPRIJS F 25,-

6
NUMMER 6

10 DESTRUCTION DERBY T-Shirts

WINKELPRIJS F 25,-

7
NUMMER 7

10 STORM-strip-albums: De Genesis Formule, met Fractals en 3D-effecten

WINKELPRIJS F 12,95

8
NUMMER 8

3 Kado sets: Met de SEGA games ASTERIX AND THE SECRET MISSION voor de Game Gear en een Asterix T-Shirt

WINKELPRIJS F 69,95

9
NUMMER 9

25 SONIC DANCE POWER CD II met 20 Super Energetic Dance Hits

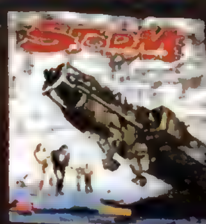
WINKELPRIJS F 39,95

10
NUMMER 10

3 SEGA games: ECCO THE DOLPHIN voor de Game Gear

WINKELPRIJS F 99,95

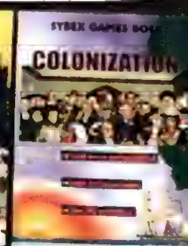

















16
NUMMER 16

10 Double-Trouble T-Shirts

WINKELPRIJS F 25,-

17
NUMMER 17

15 SYBEX games-boeken KING'S QUEST VII

WINKELPRIJS F 19,-

18
NUMMER 18

25 SYBEX games-boeken COLONIZATION

WINKELPRIJS F 29,-

19
NUMMER 19

20 SYBEX gamesboeken SPACE SIMULATOR

WINKELPRIJS F 34,50

20
NUMMER 20

3 SEGA games: SUPER MONACO GP II voor de Game Gear

WINKELPRIJS F 99,95

21
NUMMER 21

10 SYBEX gamesboeken SIMCITY 2000

WINKELPRIJS F 37,50

PowerWeb UPDATE 2.0

http://www.vnu.com/powerweb

Het PowerWeb is nu al een tijdje 'in de lucht', maar niet iedereen heeft het daar even makkelijk mee. Sommige lezers lieten ons weten dat ze wel het internet op kunnen, maar problemen hebben met de ontvangst van het PowerWeb. Om hen te helpen is deze PowerWeb update geheel gewijd aan de oorzaak van die problemen: web-browsers.

NIET TE LEZEN

Wie regelmatig een tekstverwerker gebruikt, zal weten dat niet elke tekst door elke tekstverwerker gelezen kan worden. In de loop der jaren zijn er zoveel verschillende elektronische tekstformaten ontstaan, dat een tekst vaak eerst omgezet moet worden in een formaat dat jouw tekstverwerker wel begrijpt. Een bekend voorbeeld is de lastige uitwisseling tussen WordPerfect 5.1 en Word For Windows 6.0. Het komt erop neer dat een Word-tekst wel omgezet kan worden in een WP 5.1 tekst, maar omgekeerd kan WordPerfect 5.1 niet Word for Windows-teksten lezen.

WORLD WIDE CHAOS

Iets dergelijks is ook het geval bij WWW-browsers, de programma's die nodig zijn om de elektronische pagina's van het World Wide Web te kunnen bekijken. Het begon allemaal eenvoudig. Toen het Web pas van start ging waren de mogelijkheden en het aantal browsers beperkt. Aanvankelijk kon vrijwel elke Web-pagina met elke browser gelezen worden. Dit veranderde toen men in de loop van 1995 door kreeg dat er met browsers geld viel te verdienen. Het ene na het andere bedrijf bracht een eigen browser uit. Vaak waren (en zijn) deze programma's niet of niet helemaal met elkaar uitwisselbaar; wat de ene browser kan lezen, kan de andere browser niet of niet helemaal lezen.



Op de PowerWeb openingspagina staat een link die je rechtstreeks leidt naar de download-afdeling van Netscape.

NETSCAPE RULES

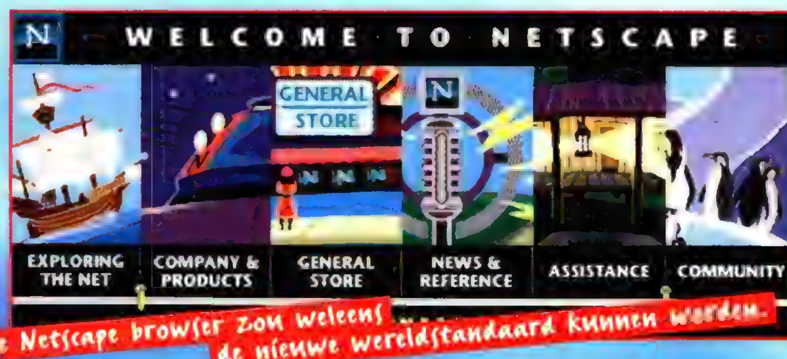
Het ziet er naar uit dat er in de toekomst een wereldstandaard zal ontstaan waar alle browser-fabrikanten zich aan kunnen houden, maar hoe die standaard eruit gaat zien is nu nog lang niet duidelijk. Wij houden het erop dat de browser van de firma Netscape de meeste kans maakt tot wereldstandaard te worden verheven. Dat denken wij niet alleen omdat Netscape wereldwijd het meest wordt gebruikt, maar ook omdat Netscape de meeste (nieuwe) mogelijkheden biedt. Zo is het nu met Netscape versie 2.0 mogelijk om rechtstreeks videofilmpjes te bekijken, 3D-beelden te manipuleren, internet-radio uitzendingen te volgen, te 'chatten', e-mail te versturen en on-line programmaatjes uit te voeren. Het komt erop neer dat met de nieuwe Netscape-versie vrijwel alles kan worden gedaan wat op een CD-ROM mogelijk is, met de aantekening dat het via het internet nu nog allemaal veel trager is dan vanaf een CD.

FILE NOT FOUND

Wij zetten dus in op Netscape; het PowerWeb werd ontworpen met het oog op de mogelijkheden die Netscape versie 1.2 biedt, maar dat betekent helaas wel dat andere browsers een heel ander, minder mooi resultaat kunnen geven. Het kan zijn dat de graphics niet bekeken kunnen worden, of helemaal door elkaar staan. Ook is het mogelijk dat bepaalde invulformulieren niet werken, of dat de tips-database geen tips geeft. Voor dit soort problemen is maar één oplossing: Netscape gebruiken. We hadden graag een fraaiere oplossing aangeboden, maar op dit punt zijn we nu eenmaal afhankelijk van de software-ontwikkelaars.

WWW.NETSCAPE.COM

Moeilijk is het overigens niet om Netscape te installeren op je computer. Op de PowerWeb openingspagina staat een link die je rechtstreeks leidt naar de download-afdeling van de firma Netscape. Binnenhalen dat spul, eventueel eerst de gebruiksaanwijzing lezen, en browsen maar. Wie twijfelt of Netscape beter is dan wat hij of zij nu gebruikt: geen nood. Het is heel goed mogelijk om twee of meer browsers naast elkaar te gebruiken, zodat je zelf kunt bekijken welke browser het beste resultaat geeft. Heb je hierover nog vragen of opmerkingen, stuur dan een e-mailtje naar power@euronet.nl of stuur een brief naar ons welbekende postadres. Tot gauw op het PowerWeb! BEN



De Netscape browser zou weleens de nieuwe wereldstandaard kunnen worden.

Vorig jaar was NBA Live '95 het best verkochte vijf tegen vijf basketbal spel. En dat mag volgens mijn semi-professionele visie een wonder genoemd worden.


Oef, op het randje.


Leg 'm er maar in gabber.

NBA LIVE '96

STRATEGIE

NBA Live '96 bevat alle recente ontwikkelingen uit de NBA league. Alle gegevens van de spelers die in het seizoen 94-95 meespeelden, zijn er in verwerkt. Je kunt kiezen uit 29 NBA teams (inclusief de expansie teams van Toronto en Vancouver), 2 Allstar teams en 4 custom teams. Daarnaast bevat NBA Live '96 ook een uitgebreid scala aan spel strategieën. Zo kun je tussentijds wisselen van spelers, de opstelling gedurende het spel veranderen en wat voor manieren er allemaal niet meer zijn om een overwinning in de wacht slepen. Daarnaast bestaat er ook nog de mogelijkheid om de ideale speler te creëren.

PITTIG POTJE

Bere interessant allemaal. Maar je moet wel erg goed thuis zijn in de Amerikaanse basketbal competitie om er überhaupt van te kunnen genieten. Ik, als volkomen nitwit op dit gebied, stel hele andere eisen aan een goed basketbal spel. Ik wil, ongehinderd door wat voor spelregels dan ook, lekker kunnen spelen. Ik wil, wanneer de situatie dat vereist, flink kunnen vals spelen.
Gelukkig is dat in principe in Live '96 wel mogelijk. Wanneer je de feitjes en de puur technische handelingen laat voor wat ze zijn dan kun je een pittig potje ballen. Net als bij de moeder der basketbal spelen, NBA Jam, gaan de dunks hier ook gepaard met het nodige spektakel. Vlammen, sterren en een ademloos publiek vallen jou ten deel wanneer je een spectaculair puntje drukt. Maar toch... ik val misschien in herhaling maar ik blijf erbij dat er sinds NBA Jam geen basketbal spel meer is uitgebracht dat dit niveau kan evenaren. NBA Live '96 is zeker niet slecht maar NBA Jam heeft ooit de standaard gezet en Live '96 is dan niet meer dan z'n kleine broertje. 'T is allemaal net even minder.



Er wordt goed uitverdedigd door de Knicks.



Zoekplaatje: waar is de bal?


Slam!!! Boemshakalakaa!!!!


Als een engel fladdert Patrick Ewing richting basket.


Hoppakee, een doelpuntje uit de losse pols.


Ik ga er helemaal voor.

POWER TIP
All balls don't bounce.


Echt duidelijk is NBA Live niet altijd.

RAPPORT

GRAPHICS	8¹
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	6°
SPEELBAARHEID	8³

▼ NBA Jam's kleine broertje

▼ Alleen voor freaks

SNES/MEGA-DRIVE
Prijs SNES: ƒ 159,- Bfr.ca.2860
Prijs MegaDrive: ƒ 149,- Bfr.ca.2680
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: PMR, Tel. 023-5424716



Rebel a

The Hi

LucasArts heeft het weer voor elkaar: een snel en goed uitziend spel met een eenvoudige bediening, zeer afwisselende levels en een verhaal dat goed aansluit op de immer voortdurende Star Wars-saga. Kewl, zoals men dat tegenwoordig zegt.

ALS EEN TREIN

LucasArts brengt maar weinig games uit, maar wat ze uitbrengen is bijna altijd dik in orde. Zo ook Rebel Assault 2.
Hoewel er veel gebruik wordt gemaakt van videobeelden en hoge kwaliteit game-graphics draait het spel als een trein, wat maar weer eens bewijst dat een superieur spel lang niet altijd een Pentium vereist. Goed programmeren kan, net zo goed als een Pentium, een enorme snelheidswinst opleveren.

SCHIETEN EN STUREN

Feitelijk is Rebel Assault 2, net als het eerste deel, niet meer dan een shoot'em up, maar wat voor een!
In totaal zijn er vijftien levels, die zich afspelen in de ruimte, op het planeetoppervlak, onder het planeetoppervlak, in ruimteschepen en in de lucht. Behalve het betere schietwerk moet de speler in sommige van deze levels ook tonen dat hij goed overweg kan met de stuurknuppel en soms moeten beide vaardigheden, schieten en sturen, tegelijk gebruikt worden om een level tot een goed einde te brengen.

REBEL VOOR EEN DAG

De moeilijkheidsgraad is op verschillende manieren instelbaar: er is de gewone keuze uit makkelijk, gemiddeld en moeilijk maar Rebel Assault bevat ook een 'difficulty editor' waarmee de speler zelf kan instellen welke onderdelen moeilijk mogen, en welke makkelijk. Deze mogelijkheid mogen ze wat mij betreft in elk spel inbouwen, want zo kan een spel optimaal aangepast worden aan de voorkeuren en vaardigheden van de individuele spelers. Het is overigens sowieso aan te raden dit spel niet in de beginners-stand te spelen, want die is zo makkelijk dat het spel binnen een dag is uitgespeeld, en dat is natuurlijk zonde.



Landing geslaagd, schip overleden.

WEG MET DIE AUTOPILOOT!

Het moge nu al duidelijk zijn: Rebel Assault is zonder meer een prachtig spel wat ik iedereen kan aanraden die van schieten, vliegen en Star Wars houdt. Toch zijn er wel een paar dingen die iets beter hadden gekund.
Zo zijn er veel behendigheidsonderdelen waarbij de speler nauwelijks hoeft te sturen. Slechts af en toe een beetje bijsturen is voldoende om bijvoorbeeld door een ingewikkeld gangenstelsel te vliegen. De speler hoeft zich dan alleen nog maar te concentreren op het schieten, wat ook zo z'n voordelen heeft, maar leuker en vooral uitdagender was het geweest als de speler helemaal verantwoordelijk zou zijn voor het sturen en het schieten.

3D WIL VRIJ ZIJN

Ditzelfde geldt ook voor de 3D-shoot'em up levels. Op een gegeven moment gaat Rookie One ondergronds en komt terecht in een level dat verdacht veel weg heeft van een willekeurig level uit Dark Forces. Het grote verschil is echter dat het niet mogelijk is om vrij te bewegen. Het lopen wordt voor de speler gedaan, de speler hoeft alleen maar de vuurknop in te drukken en goed te richten. Jammer, want het vrij bewegen is juist de grote kracht van het 3D-shoot'em up genre.

DARTH VADER?

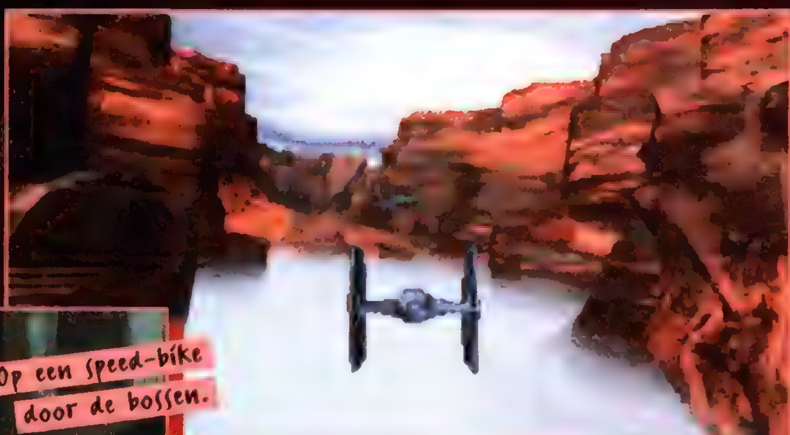
Een laatste punt van kritiek betreft het verhaal op zich. Ik schreef wel in de intro dat dit goed aansluit op de Star Wars-saga, maar tegelijkertijd mist het verhaal iets wat ik grootsheid noem.
In Rebel Assault 2 staat het voortbestaan van de rebellen-alliantie niet op het spel, evenmin als de macht van het Empire. De missie die de speler moet uitvoeren heeft wel bepaalde consequenties voor het machtsevenwicht in het Star Wars-universum, maar van cruciaal belang wordt het nergens. 'Opdracht goed uitgevoerd, dan op naar de volgende opdracht', daar komt het een beetje op neer. Dat is toch wel even wat anders dan 'Opdracht goed uitgevoerd, de alliantie is gered, het Empire heeft een gevoelige klap gekregen en duizenden levens zijn gered.'
Rebel Assault 2 is wat het verhaal betreft dan ook niet een nieuw groots hoofdstuk uit het Star Wars-verhaal, maar meer een hoofdstukje tussendoor, een zijlijn van het eigenlijke verhaal. Dit stemt overeen met de aanwezigheid van Darth Vader, want als ik mij

POWER TIP

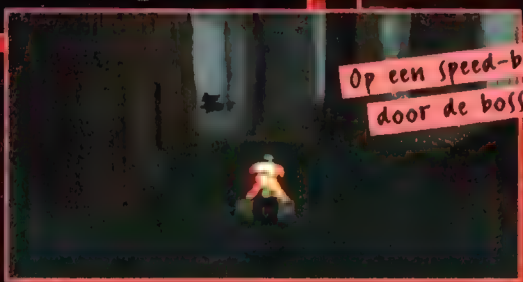
[illegible]

ssault 2
aden Empire


Come to Vader.



TIE-oefening voor Rookie One.

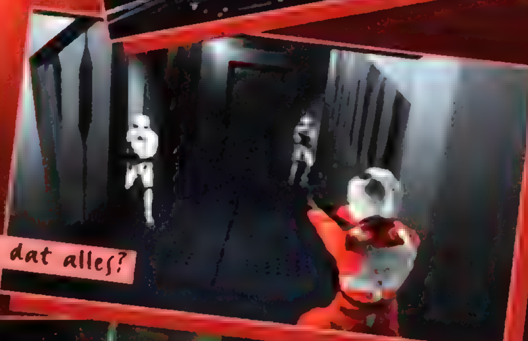

Op een speed-bike door de bossen.

goed herinner werd hij in een van de vorige Star Wars-afleveringen door zoon Skywalker gewezen op zijn werkelijke identiteit, waarna hij toch echt leek dood te gaan. Maar misschien heb ik de kracht van de Dark Force op dit punt onderschat, en is er heel wat meer voor nodig dan een Luke Skywalker of een Rookie One om de duistere machten in het heelal voorgoed uit te bannen.

BODY ASSAULT

Tot slot iets heel anders. Meteen nadat ik Rebel Assault 2 kreeg, heb ik het vier uur achter elkaar gespeeld. Ik was eigenlijk van plan om het nog veel langer te spelen, maar na die vier uur werd ik zo misselijk en duizelig dat ik er onmiddellijk mee moest stoppen. M'n joystick-arm ging trillen, zweetdruppeltjes stonden op m'n voorhoofd en m'n maag vroeg of ie alsjeblieft mocht overgeven. Voor het eerst werd het me duidelijk wat fabrikanten bedoelen wanneer ze in de handleiding waarschuwen dat te lang spelen nare bijverschijnselen kan veroorzaken.
Dat Rebel Assault zulke lichamelijke reacties kan oproepen pleit voor het realisme van het spel, maar ik ben (zonder dat ik dit opschepperig bedoel) een ervaren gamer die zonder blikken of blozen een dag lang Doom kan spelen. Dat Rebel Assault 2 mij letterlijk ziek kan maken betekent dat meer gevoelige mensen bij het spelen extra goed moeten oppassen. Wie soortgelijke ervaringen heeft bij het langdurig spelen van dit soort games, vraag ik bij deze om mij daarover te schrijven. Wie weet kunnen andere gamers met jullie reacties hun voordeel doen.


Uit de weg, rotblok!


1 tegen 2, is dat alles?


Kijk achter de rotsen, sufferds.


Altijd pijnlijk zo'n broederstrijd.

POWER TIP

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	9°

- ▲ Veel afwisseling
- ▲ [illegible]
- ▲ Eenvoudig te bedienen
- ▼ Soms te weinig bewegingsvrijheid

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr.ca.1440
Systeemeisen: 486-33, 8 Mb RAM, 1 Mb schijfruimte, muis of joystick, geluidskaart.
Fabrikant: LucasArts
Distributeur: Homesoft
Tel:023-5311241



Snel, spannend, afwisselend, eenvoudig te bedienen, schitterende beelden, realistische geluiden, dit spel heeft kortom alles wat een actiegamer zich kan wensen.

BEN

FLIGHTSIM

Onze eigen testpiloten Bas en Ben vertoefden dagenlang in hogere sferen. Vier van de nieuwste vliegspellen wer

RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	8⁰

▲ Zeer mooie landschappen

▲ Perfecte auto-piloot

▲ Eenvoudige bediening

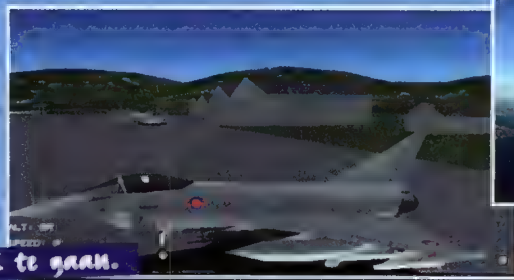
▼ Vereist een Pentium 90

PC CD-ROM
Prijs:f 119.95 Bfr.ca.2160
Systeemeisen: Pentium, 8 Mb RAM, 12 Mb schijfruimte, SVGA, Double Speed CD-ROM, joystick, geluidskaart.
Fabrikant: Ocean/Digital Image Design
Distributeur: Home Soft
Tel. 023-5311241

8¹

EF 2000 is helemaal geen sim, het is een betere arcade-werk, maar helaas alleen weggelegd voor Pentium 90-pikken, en dat is gewoon niet eerlijk.
BEN

De opvolger van TFX toont waarschijnlijk de mooiste landschappen die een Pentium kan berekenen, maar vereist een minimum-snelheid van 90 Mhz om het in beweging te krijgen.


1 toestel down, 1 vliegveld te gaan.


Opzij cameraman

EF 200

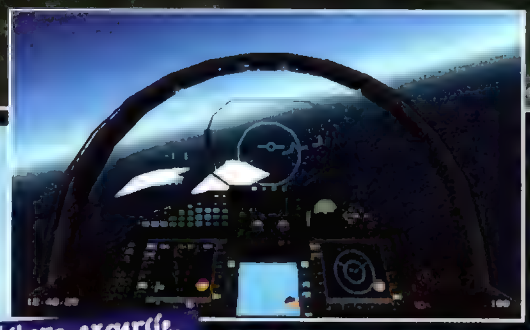
ENGAGE PENTIUM

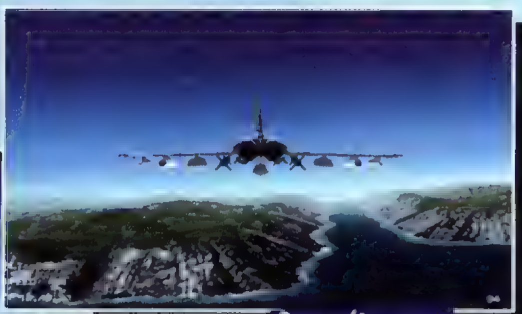
Echt, je weet niet wat je ziet wanneer je vanuit de cockpit van je EF 2000 om je heen kijkt. Zo realistisch hebben we ze nog maar zelden gehad, wat wellicht te maken heeft met de rekenkracht die dit soort beelden vereisen van de PC.
Het is mogelijk om te kiezen voor beelden met weinig details, zodat er zowaar op een 486 ook beweging in komt, maar daar kunnen we geen genoegen mee nemen omdat het mooie uitzicht juist een van de sterke punten van EF 2000 is. Maar er zijn meer sterke punten; zo'n beetje elk camerastandpunt dat een mens kan bedenken, is mogelijk. Via een eenvoudig menuutje kan de piloot allerlei dingen melden aan z'n collega's, van 'bandit' en 'missile' tot mijn favoriete 'engage!'

EENVOUDIG

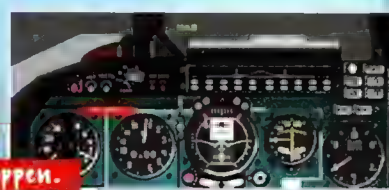
De bediening van het enige toestel waarmee gevlogen kan worden is doodeenvoudig (dus niet erg realistisch, sorry serieuze flightsimmers). Wie het desondanks nog te moeilijk vindt en ook niks begrijpt van het overzichtelijke radarscherm kan te allen tijde de vlucht overlaten aan de automatische piloot, die zelfs goed is in het ontwijken van afgevuurde raketten van de tegenpartij.


Moggu buurman.


Op ijsberg-excursie.


Pursuit-cam.

Boven de Noorse fjorden.


Handig, al die Russische tekstknoppen.

SU-2

S UNLIMITED

n door hen van deskundig commentaar voorzien. In deze mini-special achtereenvolgens: EF 2000, SU-27 Flanker, Wingnuts en Navy Strike.

opzij!

0

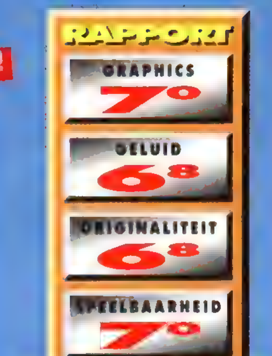


Alles rustig hierboven.

Generaaltje spelen, leuk hè?



Hela, wat moet die tank in een flightsim?!



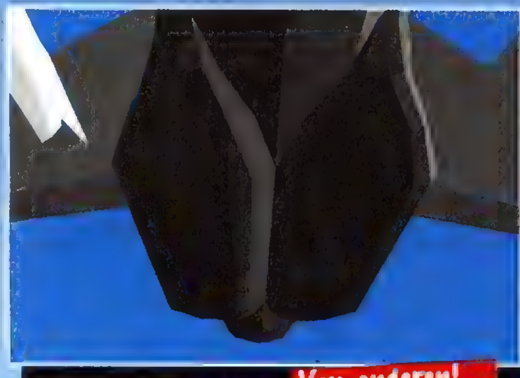
Realistische sim

Realistisch scenario

Dikke handleiding

Ingewikkelde bediening

Sinds de Russen de communisten hebben weggejaagd (alhoewel), geven ze het ene na het andere militaire geheim bloot. Nu heeft een stel Russische programmeurs een sim gemaakt van een van de beste gevechtsvliegtuigen ter wereld: de SU-27, door de Navo omgedoopt tot Flanker.



Van onderen!



Toegegeven, het zijn mooie toestellen.

ECHTER DAN ECHT

Net als zo veel andere flightsimbouwers, beweren ook de makers van SU-27 dat zij een realistisch programma hebben gemaakt dat dezelfde eigenschappen zou hebben als een professionele flightsim. Realisme betekent hier vooral dat je tijdens het vliegen te maken krijgt met alle omstandigheden uit de werkelijkheid; windsnelheid, windrichting, luchtdruk, temperatuur, versnellingskrachten, luchtzakken, van die dingen dus.
Helaas is het bij dit soort militaire flightsims nooit mogelijk om te controleren of die dingen in werkelijkheid ook zo vliegen (nee, ik heb echt geen Russische gevechtspiloten in de familie), maar we zullen de simbouwers het voordeel van de twijfel geven.

EERST STUDEREN

Als het waar is dat echte gevechtsvliegtuigen moeilijk te bedienen zijn, hebben deze sim-Russen op dat punt in ieder geval niet gelogen; de CD gaat vergezeld van een tweehonderd bladzijden dikke handleiding, die de speler echt wel moet lezen voordat met enige kans op succes het luchtruim kan worden gekozen.
Voor flightsimmers is dat heel gewoon, maar andere gamers zullen ongetwijfeld terugdeinzen bij de gedachte dat zij eerst moeten studeren voordat zij kunnen spelen. Tja, flightsims zijn nu eenmaal niet zoals andere spelletjes, ze worden vooral gespeeld door volwassenen vanaf een jaar of vijfendertig, en die mensen hebben nu eenmaal een raar idee over wat een leuk spel is.

KRIMSIM

Als het achtergrondverhaal een indicatie is voor het realiteitsgehalte van een flightsim, dan scoort SU-27 in ieder geval hoge ogen. Het strijdtoneel is het eiland Krim, gelegen in de Zwarte Zee. Op het moment dat de speler het luchtruim kiest, is het meningsverschil tussen de Oekraïners en de Russen over de eigendomsrechten van de Zwarte Zee-vloot uitgegroeid tot een gewapend conflict.
De speler mag zelf kiezen aan welke kant hij gaat vechten. Maar welke kant de speler ook kiest, er is een beperking die voor iedereen geldt: het is niet toegestaan om burgerdoelen te raken, en ook militaire waarnemers moeten buiten schot blijven. Hmm, toch minder realistisch dan ik dacht...

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr.ca.1800
Systeemeisen: 486-66, 8 Mb RAM, 8Mb schijfruimte, Win 95, 1 Mb SVGA, joystick, geluidskaart, Double Speed CD-ROM speler.
Fabrikant: SSI / Mindscape
Leverancier: Computer Collectief
Tel. 020-622357





27 FLANKER



Wie heeft de wereld omgedraaid?



Nepguns tegen echte vliegtuigen.

WINGNUTS

Wingnuts is misschien niet helemaal op z'n plaats tussen deze andere flightsims. Er wordt zeker wel gevlogen en het sturen is erg realistisch maar opstijgen, metertjes in de gaten houden en rekening houden met het weer en de windrichting is er niet bij. Prima, komt goed uit. Ik schiet liever op Duitsers, uit de eerste wereldoorlog.

RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	8⁰
ORIGINALITEIT	8⁰
SPEELBAARHEID	8⁵

▲ Looks en mooie filmpjes

▲ Realistisch

▲ Cool, schieten!

▼ Oorlogen zijn niet grappig

PC CD-ROM
Prijs: f 89,95 Bfr.ca.1620
Systeemeisen: 486-66 local bus, 8 Mb RAM, 1 Mb schijfruimte, muis/joystick, geluidskaart.
Fabrikant: BMG Interactive/Rocket Science Games
Distributeur: BMG
Tel.035-6256258

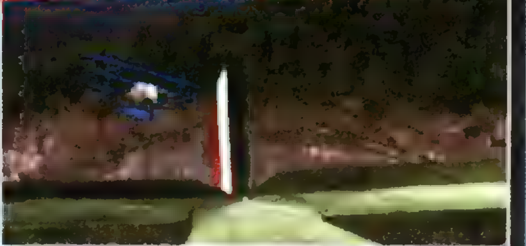
8³

RODE BARON

De toestellen in Wingnuts zijn een getrouwe kopie van de machines waarmee in de Eerste Wereldoorlog gevlogen werd. Je begint in een Sopwith Pup. De Pup heeft een 8 mm Vickers machinegeweer en is ook voor die tijd al een oudje. Het is echter wel een snel beestje.
Later krijg je de beschikking over een Sopwith Triplane. Dit is een snel en wendbaar vliegtuig, ook uitgerust met een 8 mm machinegeweer maar door de betere wendbaarheid veel doeltreffender.
De Sopwith Camel is de dodelijkste van het stel, niet de snelste maar zeker de best manoeuvreerbare. Zijn dubbele machinegeweren zaaien dood en verderf.
Je neemt het op tegen twee soorten Albatros D.V., allebei uitgerust met dubbele machinegeweren. De heer Manfred von Richthofen, oftewel de Rode Baron, probeert je neer te halen met zijn Fokker DR.1.

HANDBOMMENWERPERS

Tussen de mooie en grappige filmpjes door kun je ook nog vliegen. De bedoeling is dat je de vliegende zuurkooleters uit de lucht haalt. Makkelijk toch? Niet dus, ze zijn zeer wendbaar en moeilijk te raken. Ook kunnen ze opeens achter je opduiken en dan moet je maar eens proberen om ze van je af te schudden.
Na geslaagde luchtduels zit je taak er nog niet op. Je moet bruggen opblazen met een welgemikte bom, die je echter wel met de hand moet gooien.
Ook moet je ballonnen neerhalen, die maar op één bepaalde plaats lekgeschoten kunnen worden.



Nee Heinz, niet van achteren.



Even de president naar huis brengen.

NAVY STRIKE

Stap in de wereld die Navy Strike heet, dan vecht je altijd aan de kant van de 'goeien', waarbij gebruik van geweld nadrukkelijk is toegestaan.

VREDE, EN SNEL EEN BEETJE!

De piloot van Navy Strike is leider van een 'UN Task Force' met de opdracht om allerlei brandhaarden in de wereld te blussen of tenminste onder controle te brengen. Daartoe krijgt de speler de beschikking over verscheidene zwaarbewapende gevechtsvliegtuigen, zoals de F-22 en de gloednieuwe AX. Na de nodige training gaat het handhaven van de vrede van start, naar keuze in Libië, de Golf of de Chinese Zee.

NAVO-GOD

Na het nodige geklooi met wijzertjes, metertjes en 'Heads Up Displays' ontdek ik tot m'n vreugde dat ook eenheden van de Navo vals mogen spelen. Een ingebouwd cheatmenu geeft de mogelijkheid als een god door het luchtruim te scheren, en met onbeperkte hoeveelheden ammunitie de kostbare vrede te handhaven. Deze optie is uiteraard alleen bedoeld om specifieke onderdelen te oefenen, maar is ook heel geschikt voor spelers die juist niet de werkelijkheid willen simuleren, maar gewoon een beetje willen rondvliegen en af en toe wat tegenstanders uit de lucht knallen. Echte flightsimmers zullen misschien gruwen bij deze gedachte, maar wie zoals ik niet onder de indruk is van de graphics die Navy Strike biedt, moet er toch ook wat plezier van hebben en dan is god spelen niet het slechtste alternatief.

ONGEPAST

Het is misschien ongepast om er tegen de achtergrond van zo'n serieus politiek scenario zo over te denken, maar minstens even opgepast is het om een spel te maken van een oorlog die nog maar zo kort geleden vele duizenden mensen het leven kostte.



Nooit zal de buitencameraman je verlaten.

RAPPORT

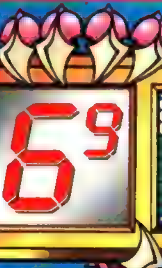
GRAPHICS	6⁵
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	7⁵

▲ Godmode

▲ Realistische scenario's

▼ Magere graphics

PC CD-ROM
Prijs: f 99,- Bfr.ca.1800
Systeemeisen: 486-33, 4 Mb RAM, 13 Mb schijfruimte, SVGA, muis/joystick, geluidskaart.
Fabrikant: Empire Interactive
Leverancier: Computer Collectief
Tel. 020-622357



Is oorlog wel of niet een spelletje? Wie vindt van wel, kan Navy Strike beschouwen als een trage shoot'em up met magere graphics. Wie vindt van niet kan Navy Strike op realistische wijze bedienen, al worden de graphics daar niet beter van.

Ninja Gaiden Trilogy

Drie prehistorische Nes spelletjes nu op één Super Nintendo cartridge!!! Alsof de computerspelletjes markt nog niet overstroomd genoeg is. Rot op met die rotzooi.

DRAKENZWAARD

In de afgelopen jaren zijn er maar liefst drie delen verschenen van het spel Ninja Gaiden. De hoofdrol in dit spel wordt gespeeld door de ninja Ryu. Tussen de bedrijven door krijg je geanimeerde verhaaltjes te verwerken waaruit een soort van verhaallijn moet blijken. In deel één moet hij na de dood van zijn vader op zoek naar het Draken-zwaard om vervolgens naar Amerika te vertrekken. Aldaar wacht een veelvoud aan tegenstanders op onze held. Vijf levels en een evenredig aantal aan eindbazen. 'T is me wat.

USTATED NIGHTS

Deel twee, The Dark Sword Of Chaos, speelt zich af in de Temple Of Darkness oftewel Amerika. Ryu wordt aangevallen door een mysterieus leger, verdoofd door een heks en geholpen door Dr. Smith. Zijn vader blijkt nog te leven en dus is er weer een nieuwe reden om verder te spelen.

WE WORDEN BANG

Dat brengt ons naar deel drie, The Ancient Ship Of Doom. Nu wordt het eigenlijk pas echt leuk; mutanten, demonen en veel special ninja weapons. De top dog is Ashtar, het hoofd van de Demon Clan, die de wereld wil veroveren met zijn kwade krachten. Woeeeoe. We worden bang! Ryu laat zich echter niet stoppen.

SUFFE MIER

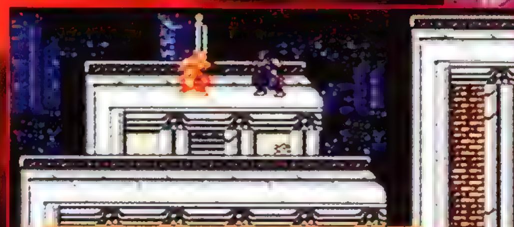
Ninja Gaiden is in alle gevallen een suf platform-spel. Om te beginnen zie je geen flikker. Ryu mag dan wel een grote reputatie hebben, op het beeldscherm is hij niet groter dan een mier. Dit heeft als nadeel dat je in sommige situaties jezelf niet kan onderscheiden van de grove pixel compositie die een straat moet voor stellen.
De tegenstand in de eerste twee levels is minimaal. Een typisch geval van 'een kind kan de was doen'. Als het dan eenmaal moeilijk wordt dan wordt het ook meteen onmogelijk. Honderd tegenstanders per micro-seconde.

Ongetwijfeld was dit spel in een ver en duister verleden een manier om de donkere winteravonden door te brengen. Maar anno 1996 halen wij onze neus hier voor op. Haal op die wekker, maar deze snot is niet lekker.

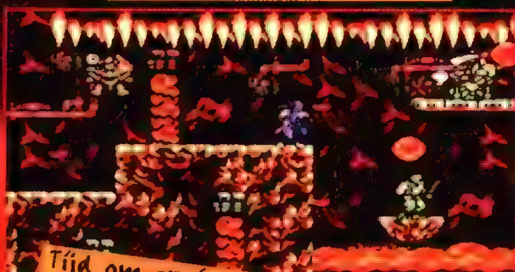

Goedenavond, is hier een giromaat in de buurt?


Warempel een café, oké een glaasje fris dan, want ik moet nog vechten.


Vreemdsoortige bediening hier. Niet zo gek dat ze zo weinig klandizie hebben.


Nog steeds geen giromaat, wel een kloon van mezelf.


Nu begint het toch lastig te worden.


Tijd om grof geweld te gebruiken.

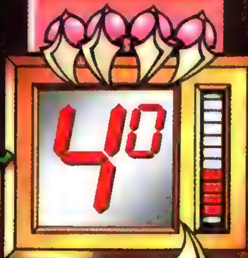

Kan iemand me vertellen waar de uitgang is.

RAPPORT

GRAPHICS	4^{0}
GELUID	3^{5}
ORIGINALITEIT	3^{0}
SPEELBAARHEID	5^{5}

- Suf
- Stompzinnig

SNES
Prijs: ƒ 169,- Bf.ca. 3040
Fabrikant: Tecmo
Leverancier: Future Zone
Tel.010-4369350



DE WINNAA-

Uitslag Grote

In het decembernummer van Power Unlimited vroegen wij jullie naar je favoriete spellen en spelcomputers van het afgelopen jaar. En dat hebben wij geweten! Er kwamen vele honderderden inzendingen op de enquête binnen. Uit die enorme berg trokken we Michiel Hoogerwoord uit Eerbeek als gelukkige winnaar voor een spel naar keuze. Hij koos voor Shinobi-X voor de Saturn.

Hoe vielen de resultaten dit jaar uit? Verrassend, mogen we wel stellen. De hegemonie van Donkey Kong, de glorieuze winnaar van vorig jaar, is doorbroken. De vriendelijke Nintendo-apen moeten het afleggen tegen het geweld van Tekken en Mortal Kombat 3, iets wat waarschijnlijk komt omdat Donkey Kong Country 2 nog niet in de winkels lag toen deze enquête moest worden ingevuld. Misschien zijn Diddy, Dixie en Donkey wel een kanshebber voor de titel van volgend jaar? Dat wil zeggen, als Mario rond april daar met zijn Ultra 64 niet een stokje voor komt steken.
Een andere glorieuze winnaar is Sony met haar PlayStation. Niet alleen werd de PlayStation door jullie tot de beste spelcomputer van 1995 gekozen, in de lijst met de tien beste spellen van 1995 komen ook maar liefst twee PlayStation-titels in de top drie voor! Hou je vast, hier komt het ultieme speloverzicht van 1995.


Beste spel van 1995: Mortal Kombat voor de PlayStation.

DE BESTE SPELLEN VAN 1995

1. **Mortal Kombat 3** (PlayStation)
2. **Tekken** (PlayStation)
3. **Command & Conquer** (PC)
4. **Killer Instinct** (SNES)
5. **Full Throttle** (PC)
6. **Destruction Derby** (PlayStation)
7. **Daytona USA** (Saturn)
8. **Phantasmagoria** (PC)
9. **Super Mario World 2** (SNES)
10. **Bug** (Saturn)

Geen Megadrive-spel bij de eerste tien en pas een zevende plaats voor de eerste Saturn-game: Sega heeft het zwaar gehad in 1995. Onze tips voor 1996: Donkey Kong Country 2, Quake en Super Mario 64.

DE BESTE SPELCOMPUTER ALLER TIJDEN

1. **PlayStation**
2. **SNES**
3. **PC CD-ROM**
4. **Saturn**
5. **MegaDrive**
6. **Game Boy**
7. **MegaDrive 32X**
8. **CD-i**
9. **NES**
10. **Neo Geo**

De grote winnaar in de bitwars heet voorlopig Sony, maar we zijn benieuwd of dat aan het eind van 1996 nog zo is. CD-i en 3DO kregen ook in 1995 geen vaste voet aan de Nederlandse spelbodem. Onze tips voor 1996: Ultra 64 en 3DO M2.


Een even nipte als verrassende winst voor Killer Instinct.

DE BESTE SNES SPELLEN VAN 1995

1. **Killer Instinct**
2. **Mortal Kombat 3**
3. **Super Mario World 2**


Ver voor op z'n MegaDrive-concurrenten: Mortal Kombat 3.

DE BESTE MEGADRIVE SPELLEN VAN 1995

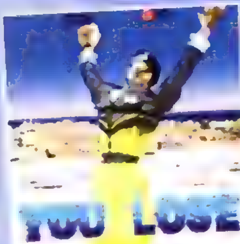
1. **Mortal Kombat 3**
2. **Theme Park**
3. **Primal Rage**

DE BESTE PC SPELLEN VAN 1995

1. **Command & Conquer**
2. **Full Throttle**
3. **Phantasmagoria**

DE BESTE PLAYSTATION SPELLEN VAN 1995

1. **Mortal Kombat 3**
2. **Tekken**
3. **Destruction Derby**



Alleen van MK 3 kon Tekken het niet winnen.



Gefeliciteerd Daytona USA.

DE BESTE SATURN SPELLEN VAN 1995

1. **Daytona USA**
2. **Bug**
3. **Virtua Fighter**


Command & Conquer, de naam zegt het al.

DE BESTE SPELLEN ALLER TIJDEN

1. **Mortal Kombat 3** (PlayStation)
2. **Tekken** (PlayStation)
3. **Command & Conquer** (PC)

Deze lijst is gelijk aan de top drie van de beste games van 1995. Logisch. De top-3 wordt gevolgd door Mortal Kombat 3 SNES, Donkey Kong Country en Daytona USA. Jullie zijn echter niet altijd even consequent want Killer Instinct werd vreemd genoeg zelden genoemd, terwijl hij toch hoger dan MK3 in de SNES-lijst scoorde!

PAMELA!

Traditioneel vroegen wij aan jullie ook nog de volgende, diepzinnige en levensbeschouwelijke vragen:

EIKEL VAN HET JAAR

1. **Mortal Marcel**
2. **M'n leraar**
3. **Emiel Ratelband**

Tsjakkaaaa! Het Mortal boertje uit Groningen is nog altijd niet uit jullie geheugen gegrift, terwijl hij zich in 1995 toch aardig rustig heeft gehouden (we kregen zelfs een hele lieve kerstkaart van Marcel....). President Chirac, Marco Borsato, Frank Govers, 'm'n broertje' en Tommy Lee (Pamela's wettige echtgenoot) vielen net buiten de prijzen.

RS VAN 1995

Power Spel Enquête

Ook in 1995 was Pamela jullie grote favoriet.



KANJER VAN HET JAAR

1. Pamela Anderson
2. Ik zelf
3. Tatjana

Tsjonge, wat zijn jullie voorspelbaar. Is er nou niets mooiers op aarde dan een dom blondje met grote borsten? De runners-up vielen bij ons veel beter in de smaak: Louis van Gaal, Orchid (stuk uit MK3), Nancy en Youri Mulder.

GROOTSTE HEKEL AAN

1. School
2. Sonic
3. Slechte spellen

Ook niet echt een verrassende uitslag. Eveneens een grote irri-factor hebben: Mortal Marcel, spruitjes, kemproeven en Marco Borsato.



Opvallend veel lezers zeggen in 1996 een Ultra 64 te gaan kopen.

VOLGEND JAAR GA IK

1. Opnieuw Power Unlimited lezen
2. Een Ultra 64 kopen
3. Een PlayStation kopen

Dit doet ons goed! Hartelijk dank voor jullie vertrouwen. Ook genoemd werden: 'Pamela trouwen' (daar is ze weer...), een seizoenskaart voor PSV kopen (hoe is het mogelijk!) en -laat hij het maar niet horen- Ed z'n Twingo mollen.

Hier volgt de mening van de experts, oftewel de beste games van 1995 volgens de Power Unlimited redactie:

ED
1. **Sega Rally** (Saturn)
2. **WipeOut** (PlayStation)
3. **Destruction Derby** (PlayStation)

BEN
1. **Crusader** (PC)
2. **Ecstatica** (PC)
3. **Full Throttle** (PC)

Zowel Laura als Ben in extase over Ecstatica.



LAURA
1. **Ecstatica** (PC)
2. **Phantasmagoria** (PC)
3. **Full Throttle** (PC)

BJORN
1. **Phantom 2040** (SNES)
2. **Virtua Cop** (Saturn & Gun)
3. **Super Bomberman 3** (SNES)

THOMAS
1. **Twisted Metal** (PlayStation)
2. **WipeOut** (PlayStation)
3. **Super Bomberman 3** (SNES)

MICHAEL
1. **Mortal Kombat 3** (PlayStation)
2. **Virtua Fighter** (Saturn)
3. **32-bit Patience** (PC)

KEES
1. **Tekken** (PlayStation)
2. **Mortal Kombat 3** (PlayStation)
3. **NBA JAM T.E** (PlayStation)

ANDREAS
1. **Mortal Kombat 3** (PlayStation)
2. **Toshinden** (PlayStation)
3. **Tekken** (PlayStation)

BAS
1. **Star Trek Final Unity** (PC)
2. **Loadstar** (PC)
3. **Jumping Flash** (PlayStation)

SKATE
1. **Tekken** (PlayStation)
2. **Mortal Kombat 3** (MegaDrive)
3. **Virtua Fighter** (Saturn)

DE ULTIEME POWER top 10



1. Mortal Kombat 3 (PlayStation) 10
2. Tekken (PlayStation) 10
3. Mortal Kombat 3 (MD&SNES) 9,9
4. Samurai Shodown (SNES) 9,6
5. Sega Rally (Saturn) 9,5
6. Destruction Derby (PlayStation) 9,5
7. Twisted Metal (PlayStation) 9,5
8. Mortal Kombat 2 (PC) 9,5
9. Burn:Cycle (CD-i) 9,4
10. Sonic The Hedgehog (PC) 9,3

DE BAGGER POWER top 10



1. Pac-Man 2 (SNES) 1,5
2. Genghis Kahn (SNES) 2
3. Radical Rex (SNES) 2,2
4. Phantasy Star 4 (MegaDrive) 2,6
5. Romance Of The Three Kingdoms 4 (Saturn) 3,3
6. Game Boy Gallery (Game Boy) 3,5
7. Dr. Drago's Madcap Chase (PC) 4
8. Hurricanes (SNES) 4
9. Premier Manager 3 (PC) 4
10. Outrunners (MegaDrive) 4,3

Het is oorlog en we nemen geen gevangenen. Dus als je niet de mentaliteit hebt van een ijzervreter, neem dan gerust een abonnement op de Yes of pik de Webber van je kleine zusje. Zet je helm op, kus je geliefde vaarwel en stap in het slagschip dat PlayStation heet.

RED ALERT!

Je ligt rustig te dromen van ontelbare schaapjes en je wil je net omdraaien als een oorverdovende sirene je twee meter uit je bed blaast: Red Alert, Red Alert! Als getrainde commando weet je wat je te doen staat: zo snel mogelijk je persoonlijke uitrusting in een plunjebaal gooien, je rugzak om je schouders slingeren en je wapenkoffer controleren. Vervolgens sprint je zo goed en zo kwaad als dat kan met het hele zooitje richting startbaan. Want daar staat de helikopter te wachten die je naar het Area of Operations zal transporteren. Je gaat alleen, want je bent Lone Soldier.

IN DE JUNGLE

Waar hebben we dat eerder gehoord. Nou ja, doet er ook niet toe. Lone Soldier staat natuurlijk gewoon voor lekker 3D schieten. Duizend bommen en granaten en de eindbaas is vast een Arabische dictator. Lone Soldier is verdeeld over vier verschillende omgevingen, die weer bestaan uit verscheidene sub-levels. Als eerste zit je in de jungle. Je ziet je virtuele Rambo op zijn rug, alsof je er schuin boven hangt. Net als bij Doom worden de graphics live gerenderd. Als je in de grote stad bent opgegroeid, dan voel je je vast een beetje onwennig tussen al dat groen.
Maar geen nood, al snel kom je er achter dat de aanplant vol zit met bad guys. Je weet 't, wil je verder, dan zul je ze moeten aanpakken. Als je goed oplet, zie je telkens wanneer er een vijandelijke soldaat in de buurt is een flikkering tussen de bomen. Wees zuinig op je munitie, want je hebt makkelijk de neiging om de trekker vast te houden en in het wilde weg het vuur te openen en je wapenarse-

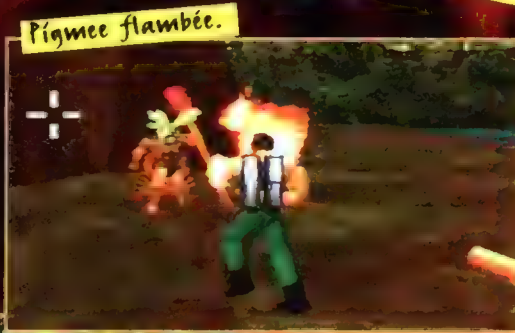


Kom maar jongens, de Lone Soldier is er helemaal klaar voor.





Hé Lone Soldier, kom je met ons in de boot spelen?



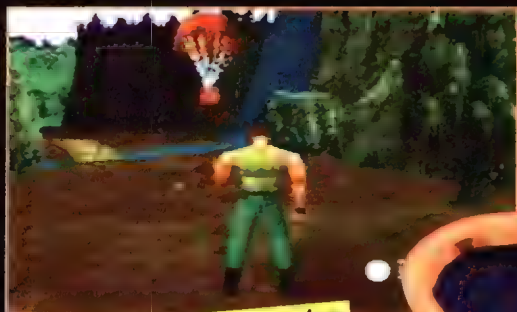
Pigmee flambée.



Ook vrachtwagens in brand schieten, levert punten op.



Snel dat pigmeetje killen, ik heb nog maar 25 seconden.



Ah, daar worden bazooka's gedropt.

LONE SOLDIER

naal is niet oneindig. Blijf beweeglijk en probeer de vijand te verrassen door hem van de zijkant te benaderen.

Op een gegeven moment kom je bij een uitkijktoren. Daar in de buurt vind je een raketwerper. Dit soort apparaten zijn gemaakt om uitkijktorens mee op te blazen en ze komen ook mooi van pas als je later per ongeluk een tank tegenkomt. Probeer zo veel mogelijk van dit soort 'goodies' te vinden (vlammenwerpers, medicijnkisten, extra levens etc.) maar zoek niet té lang, want elk level moet je binnen een bepaalde tijd afronden.

BORDUURLES

Lone Soldier ziet er zeker niet slecht uit. De storyline is echter niet wereldschokkend, but who cares. De graphics zijn meer dan behoorlijk, de PlayStation waardig zou je bijna zeggen.
Een serieus probleem is echter de speelbaarheid, die negatief beïnvloed wordt door de besturing met de PlayStation gamepads. Als je met de joypad naar rechts of links stuurt, draait de Lone soldier meteen een kwart slag. Je voelt 'm al, zo schiet je je vijand niet omver. Met de knopjes aan de bovenkant denken ze daar bij Sony jou een dienst te bewijzen. Niet dus, het precies op de korrel krijgen van je tegenstander is als een draad door het oog van de naald krijgen. En omdat het hier niet gaat om borduurles, maar om een shoot'em up, is dat een beetje zuur. Verder is Lone Soldier wel oké.

RAPPORT

GRAPHICS	8^5
GELUID	8^5
ORIGINALITEIT	6^5
SPEELBAARHEID	5^8

▲ Raketwerper
▲ Handgranaten
▼ Slechte bestuurbaarheid
▼ Geen continues

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,- Bfr.ca. 2240
Fabrikant: Sony/Telstar
Distributeur: Konami
Tel.020-4223411

7^3

POWER TIP
Schiet zo veel mogelijk vijanden en installaties tot gort. Als je aan het eind van het level de 70% niet haalt, moet je opnieuw beginnen.

Lone Soldier is gewoon lekker 3D-schieten. Geen vragen stellen maar vuren. Makkelijk is het niet, vooral omdat de besturing van de eenzame soldaat nogal te wensen overlaat. MICHAEL

Die pijltjesblazers beginnen irritant te worden.

Even die gast van z'n stelling afblazen.

Gezellig barbecuen op de camping.

Die hadden beter in de boot kunnen blijven.

Wie wil er een vuurtje?

Vrolijk Pasen.

NE DIER

GOLDEN AXE

Terug naar de prehistorie. Allerlei mythologische figuren slaan elkaar om de oren met hakbijlen en toverspreuken. Vechtpartijen uit grootmoeders tijd. Maak je borst maar nat.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁸
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	6⁰
SPEELBAARHEID	6⁵

▲ Humor

▲ Heavy sound

▼ Eentonig

▼ Houterig

SATURN
Prijs: f 139,50 Bf.ca.2500
Fabrikant: Sega
Distributeur: Dimensions Plus
Tel.050-3129818

75

Golden Axe is een aardig vechtspel maar heeft niet veel nieuws te bieden. Systemen als de Saturn bieden zoveel mogelijkheden tot het maken van grensverleggende spellen. Doe dat dan ook!!

KEES

De vechters

Jamm
Dit mensenkind is door haar natuurlijke moeder te vondeling gelegd in een groot donker bos alwaar zij door een familie Franse poedels werd gevonden. Deze hebben zich ontfermd over haar opvoeding en het ooit beeldschone meisje in een bloeddorstig jungle-beest getransformeerd.

Gillius
Deze eeuwenoude viking kan niet rusten alvorens hij de gouden eland gevonden heeft. Dit mythologische beest houdt zich schuil in het kasteel van Death Adder. Maar voordat Gillius oog in oog staat met deze viervoeter zal hij eerst de roekeloze Greenpeace-aanhangers van zich af moeten slaan.

Milan Flair
Blond, mooi en zeer behendig met het zwaard. Wat wil een man nog meer? Jammer genoeg valt juffrouw Flair niet op jongetjes, tenminste niet zonder in haar val een dolk in hun nek te wurmen.

Green
Deze moeras-mutatie is de halfbroer van Streetfighter Blanka. Verbannen uit de beschaafde wereld houdt deze half mens half kikker zich schuil in het sompige blubberwater. Zijn grootste droom is om te trouwen met Jamm op wie hij al van kinds af aan een oogje heeft.

Zoma
Een oude vent die met behulp van een paar flauwe goocheltrucjes poogt zijn tegenstanders de stuipen op het lijf te jagen. Helaas heeft hij met deze hekserij ook zijn werkster naar de andere wereld geholpen.

Kain Blade
De held van het spel. Sterk, dapper, goed gebouwd en super intelligent. Kortom een saaie peer.

Death Adder
De eindbaas. De verpersoonlijking van het kwaad. De duivel in eigen persoon. Wees op je hoede want deze knakker breekt nekken alsof het beloften zijn.

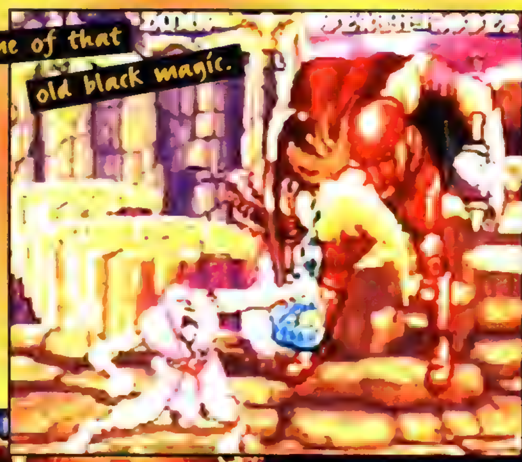
Keel
Mijn absolute favoriet. Dit langharig werkschuw tuig is volkomen krankzinnig en bewapend met twee vlijmscherpe aardappelschillers. Mag het een plakje meer zijn?

Doc
Deze blonde god is de grootste concurrent van Kain. Net zo heldhaftig en moordlustig, maar deze beach bum kan ook surfen. Hetgeen hem een streepje voor geeft bij de meisjes (als ze er waren).

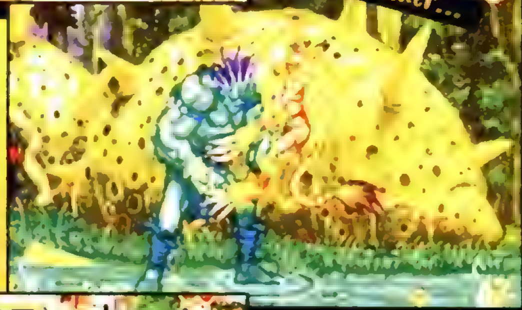
Panchos
Deze Taco-bakker voorziet zijn pannekoekjes van zoveel peper dat ze spontaan exploderen. Wees op je hoede.

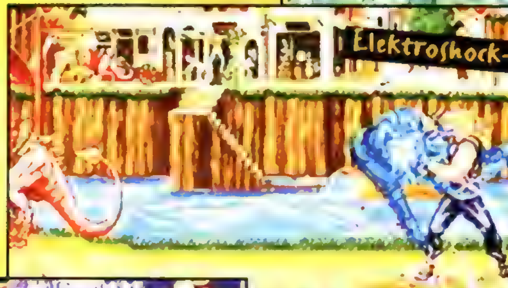
EPILOOG

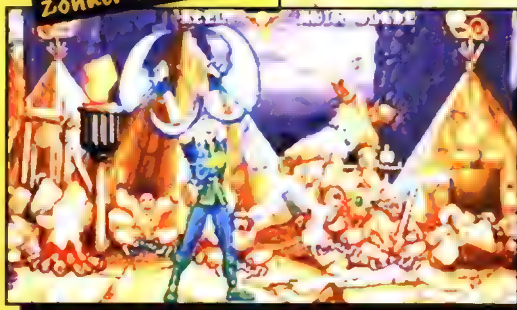
Golden Axe is mooi vormgegeven en voorzien van de beste soundeffects die de moderne technologie te bieden heeft. Helaas is de verdere uitwerking van dit vechtspel nogal fantasieloos geschied. De trucjes kennen we zo langzamerhand allemaal wel en de special moves zijn allesbehalve verfrissend.

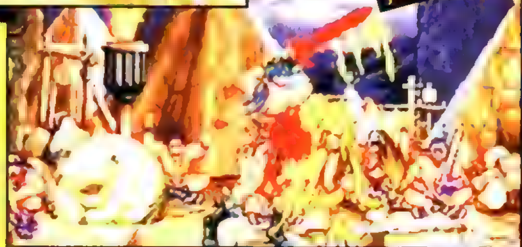

Some of that old black magic.


De prehistorische vorm van hockey.


Ken je deze al? Een Belg en een Nederlander...


Elektroshock-Kung Fu is geen grapje.


Kijk mamma, zonder handen.


Waar gehakt wordt vallen slachtoffers.

Kies je type regering.

Napoleon is daar niet blij mee.

Ghandi predikt de vrede.

Moedig trek ik Frankrijk binnen.

De wereld waar ik leider van ben.

POWER TIP

Een stadsmuur zorgt voor de beste bescherming tegen overstromingen en vijandelijke aanvallen.

POWER TIP

Met Chariots kun je bliksemaanvallen uitvoeren.

CIVILIZATION

Eindelijk: Civilization op de SNES! David gaf het in de PC/Mac uitvoering een 8,9 met als belangrijkste pluspunt de leerzaamheid. Nou, ik wil helemaal niks leren van Computerspelletjes! Waar ik benieuwd naar ben is of Civilization ook op de SNES leuk is om te spelen.

INGEPAKT

Het doel van Civilization is om van een klein minuscuul dorpje met Neanderthalers een wereldmacht te maken. Lukt dat, dan wordt de wereld te klein voor je en mag je avonturiers naar het zonnestelsel van Alpha Centauri sturen. Geef je zelf dan maar een dikke pluim, want op dat moment heb je gewonnen en het is spel afgelopen.
Maar dat is allemaal niet zo makkelijk als het klinkt. Als leider van je volk moet je namelijk beslissingen nemen over de defensie van het dorp (later meerdere dorpen, steden en landen), de infrastructuur (wegen, irrigatie, produktie), het winnen van voedsel en grondstoffen, het toewijzen van geld aan de schatkist, technologische ontwikkelingen, sociale voorzieningen, de ontwikkeling van voertuigen enzovoort. Behalve deze praktische zaken moet je als opperbevelhebber diplomatieke betrekkingen onderhouden met leiders van andere volken (bestuurt door de computer), de wereld in kaart brengen door expedities het onbekende land in te sturen, oorlog voeren en, nog belangrijker, de vrede bewaren.

HANDLEIDING

Het is dus knap lastig om een beetje wereldleider te worden, en een goede handleiding lijkt dus onvermijdelijk. Er zijn namelijk massa's menu's en submenu's van waaruit deze beslissingen kunnen worden genomen. Helaas laat de duidelijkheid van deze handleiding te wensen over. Zo worden veel menu-opties helemaal niet uitgelegd en wordt er verwezen naar overzichtstabellen die helemaal niet bestaan! Er is een sectie die je zogenaamd aan de arm neemt om de fundamenten van je dorpje te leggen zodat je het met een solide ondergrond kunt afmaken. Nou, vergeet dat onderdeel maar meteen, want alles wordt er alleen maar verwarrender door.

SAAI OVERZICHT

De graphics van Civilization zijn simpel, en dat moet ook. Je kijkt als het ware bovenop het land en ziet de dorpen, mensen, auto's, rivieren, bergen en andere dingen als iconen. Dat lijkt saai maar het is in ieder geval erg overzichtelijk. Op de achtergrond klinkt een niet onaangenaam deuntje maar de geluidseffecten zijn verder minimaal dus je kunt beter het geluid uitzetten en je favoriete CD of radiozender door de boxen laten dreunen.
Ik moet David een beetje gelijk geven: Civilization kan leerzaam zijn in de zin dat het besturen van een gemeenschap behoorlijk ingewikkeld in elkaar zit. Gelukkig stopt het spel daar niet, maar is het ook erg leuk om te spelen. Het nadeel is dat het lang duurt voordat je doorhebt hoe alle menu's werken, maar als je dat eenmaal weet, wijst het zich haast vanzelf.

RAPPORT

GRAPHICS 7,5
GELUID 6,5
ORIGINALITEIT 8,5
SPEELBAARHEID 8,0

+ Uiterst lang speelbaar
+ Kan alle kanten opgaan
+ Oké David: Leerzaam
− Moeilijk onder de knie te krijgen

SNES
Prijs: f 149,50 Bf.ca.2700
Fabrikant: MicroProse/Koei
Distributeur: Dimensions Plus
Tel.050-3129818

8,5

Civilization is absoluut niet voor actieliefhebbers maar vervelend wordt het nooit. Vergelijk het met de bekende Sim-games zoals SimCity 2000. Omdat de graphics en het geluid weinig met de kwaliteit van dit spel te maken hebben, valt mijn eindcijfer hoger uit dan het gemiddelde.
BJØRN

De eerlijkheid gebied mij te zeggen dat de Killer Instinct gekte een beetje aan mij voorbij is gegaan. Ik heb er weliswaar de eerste weken na de release lekker mee geklooid, maar al snel verslapte mijn aandacht en kregen spelletjes als Virtua Cop en Striker de voorkeur.

KILLER INSTINCT

Ik zat dus niet echt te wachten op de Game Boy versie van Killer Instinct. Maar goed hij is er en dat is zeker geen slecht nieuws. Het blijft natuurlijk één van de meest originele vechtspelletjes van 1995. Elf bizarre characters met brute moves en dodelijke combo's.

Niet alle geheimen codes (zoals je die in de vorige PU kon lezen) zijn hier bruikbaar en degene die je wel kunt uitvoeren, zijn jammer genoeg vaak niet goed zichtbaar. Het blijft toch altijd behelpen met vechtspelletjes op zo'n klein schermpje. Het is eigenlijk alleen leuk wanneer je de SNES of Arcade versie zo goed onder de knie hebt, dat je geen seconde zonder kan. Voor hen die de Killer klok hebben horen luiden maar nog niet weten waar de Instinct klepel hangt, is dit niet echt een slimme aanschaf. Sommige spelletjes zijn nu eenmaal niet geschikt voor de Game Boy.
Ze kunnen beter games speciaal voor de Game Boy ontwerpen dan ieder kassucces klakkeloos op de handheld slingeren.
Is het misschien een idee om oude Nes-spelen voor de Game Boy uit te brengen? Of misschien de avonturen van Kees de Koning om te zetten in een lauwe shoot'em up platform.

RAPPORT
- GRAPHICS 6,9
- GELUID 6,5
- ORIGINALITEIT 9,0
- SPEELBAARHEID 8,5

▲ Flexibel vechten
▼ Vaag beeld

GAME BOY
Prijs: ƒ 89,- Bfr.ca.1600
Fabrikant: Nintendo
Distributeur: Nintendo
Tel.030-6051352

7,7

Killer Instinct op de Game Boy: een droom voor velen en 'just an other day at the office' voor ondergetekende. Leuk knokken, beestachtig afmaken en dan? Het blijft surrogaat voor de SNES-versie.
KEES

Helaas is het beeld niet altijd even duidelijk.



Go Jago. Do that dance!

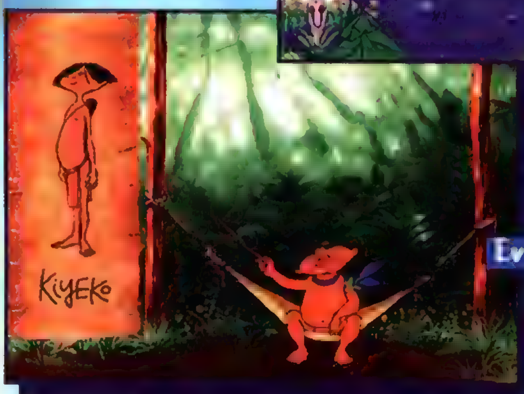


KIYEKO
EN DE DIEVEN VAN DE NACHT

Wil je weten hoe ratelslangen aan hun ratel en gif kwamen? Dan is Kiyeko het spel dat je moet spelen.



Die slangen zien er goed doorvoed uit.



Even voorstellen...



Op audientie bij de slangenkoning.

INDIAANS SPROOKJE

Kiyeko is een sprookje dat vertelt hoe slangen aan hun gif kwamen. Kiyeko is de zoon van een Zuidamerikaans stamhoofd. Tot voor kort was het daar rozegeur en maneschijn maar sinds iemand de nacht heeft gestolen is het afgelopen met de pret. Kiyeko komt er al snel achter wie de nacht gestolen heeft en is vastbesloten om deze zo snel mogelijk terug te krijgen.

KLIK EN LEES

Het spel is eigenlijk geen spel maar een verhaal waarnaar je kunt kijken of waarin je mee kunt spelen. Maar zelfs dan kun je weinig of niets uitrichten; het verhaal is vastomlijnd, het enige wat je als speler kunt doen, is klikken op de dingen die je ziet.
Een beetje jammer is het wel dat er geen adventure-achtige elementen in Kiyeko verwerkt zijn, het had het spel alleen maar aantrekkelijker gemaakt. Als een soort pleister op de wonde hebben de makers er een behoorlijk aantal klikbare graphics ingegooid. Achter deze graphics zit een aantal leuke dingen verscholen die voornamelijk bestaan uit geinige stukjes tekst en fragmenten van liedjes.

RAPPORT
- GRAPHICS 8,0
- GELUID 8,0
- ORIGINALITEIT 8,0
- SPEELBAARHEID 8,0

▲ Leuk sprookje
▼ Wat meer adventure had gemogen

PC-CD ROM
Prijs: ƒ 109,- Bfr.ca.1960
Systeemeisen: Windows 3.1, OS/2 Warp, 486 SX 25, 4 MB RAM, Double Speed CD-ROM, SVGA kleurenkaart, geluidskaart, muis.
Fabrikant: Ubi Soft Entertainment
Distributeur: Ludi Games
Tel.0032-27352363

8,0

Kiyeko is geen adventure of iets dergelijks maar meer een lees- of prentenboek, bedoeld voor de allerkleinsten.
LAURA

Wedstrijd



ONTWERP EEN RIDGE RACER BOLIDE

En win een PlayStation!

Zoals je in de uitslag van de Power Unlimited enquête hebt kunnen lezen, komt de PlayStation als de meest populaire spelcomputer van de nieuwe 32-bit systemen uit de bus. Dit kunnen wij natuurlijk niet onopgemerkt voorbij laten gaan. Lees daarom snel verder en maak kans op zo'n prachtige, gloednieuwe PlayStation.

KLASSIEKER

Naast Tekken en Wipe-Out is de arcade-klassieker Ridge Racer een van de meest gevraagde en best verkochte PlayStation-games van dit moment. In Ridge Racer (zie het septembernummer van vorig jaar) race je over realistische tracks met verraderlijke bochten en meedogenloze tegenstanders. Het zal jullie niet ontgaan zijn dat er enkele verborgen goodies in Ridge Racer zitten, waaronder een aantal nieuwe, snellere wagens.

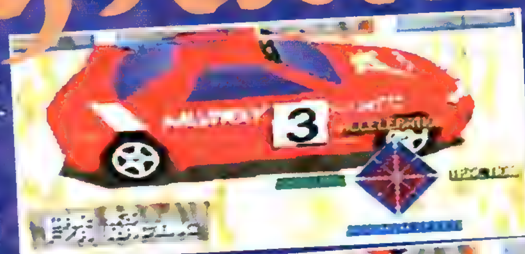
BREIEN

Over die 'geheime' bolides gaat deze PlayStation wedstrijd. Stel dat je een van de programmeurs van Ridge Racer was en je moest een van de verborgen bolides ontwerpen. Hoe zou die er dan uit komen te zien? Met andere woorden: ontwerp, teken, verf, brei, las, timmer of bouw jouw eigen Ridge Racer-wagen en stuur 'm op naar de redactie van Power Unlimited. We zijn gevoelig voor details, dus hoe meer begeleidende informatie (motor, snelheid, wegligging, etc.), des te beter. Je mag je inzending zelfs (APK-gekeurd) voor de deur van de redactieburelen zetten, maar vergeet niet dat alle inzendingen eigendom worden van Power Unlimited. De ontwerpen en prototypes worden dus niet geretourneerd.

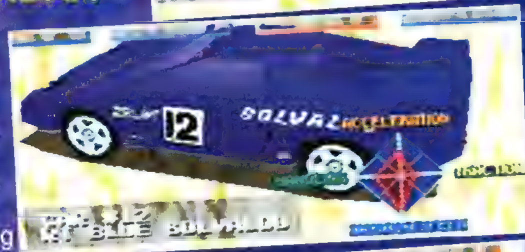
Stuur jouw versie van een Ridge Racer wagen voor 5 maart naar:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

Vergeet je adres en telefoonnummer niet. Onder de inzenders kiezen wij, in samenwerking met PlayStation distributeur Columbia Tristar, de uiteindelijke winnaar van een heuse PlayStation met de echte versie van Ridge Racer. Onder de tien inzenders die net buiten de boot vallen, verloten we **tien PlayStation t-shirts**. De uitslag wordt bekend gemaakt in de Power Unlimited van april die eind maart in de winkels ligt. Veel succes en laat die motoren brullen!











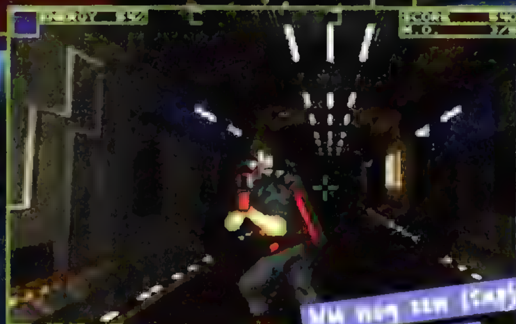


Wetl

New World Computing noemt Wetlands een 'cinematische actie-thriller'. Daarmee bedoelen ze in dit geval dat Wetlands een combinatie is van een shoot'em up en een tekenfilm. Ik noem Wetlands eenvoudig: mijn coole spel van de maand.


Het is gewoon doodzonde.


Val dood stuk schroot.


Nu nog een tientje maar liefst graag.


Go ahead punk...

BEEN THERE, DONE THAT?

Na schietspel nummer zoveel denk je wel eens dat je ze nu wel allemaal hebt gezien. Zijwaarts scrollend, recht van boven, hard van achteren, 3D, vroeg of laat worden het slechts variaties op een thema en leg je verveeld de guns terzijde.

Dan installeer je Wetlands op je (Pentium) PC en plotseling heb je er weer plezier in! Hoe hebben ze dat voor elkaar gekregen? Simpel: door elk schietlevel anders uit te voeren en de pauzes tussen de levels op te vullen met een grimmige tekenfilm.

CD-STRIP

Wetlands is het verhaal van een gekke wetenschapper en een nog gekkere militair. De wetenschapper vindt een soort Doomsday-wapen uit, maar krijgt op het laatste moment bedenkingen. De militair vindt dat maar onzin en zet door met de laatste bèta-test.

Het gevolg is desastreus voor de Aarde: een storm steekt op en houdt nooit meer op. Alleen de wetenschapper weet hoe men het tij zou kunnen keren, maar hij zit mokkend in de cel en is niet van plan de Aarde te redden. Dit gedeelte van het verhaal zul je overigens niet op de CD aantreffen, maar wel in het stripboekje dat bij het spel wordt geleverd.

BLOEDWRAAK!

De CD begint op het moment dat iemand een poging doet de wetenschapper uit de gevangenis te bevrijden. Dit lukt, waarop beiden zich begeven naar een rebellenbasis. Daar krijgt de voormalige gevangene de opdracht om eens lekker wraak te nemen op zijn vroegere (militaire) collega's. Hij mag ze allemaal doodschieten en hun machines en gebouwen opblazen en als er nog wat tijd overblijft, mag hij ook de Aarde redden door alsnog de storm te stoppen.

POWER TIP

Meer plaatjes zien of meer info lezen? Doe het op het net, en wel op www.nuke.com/ sponsors/[illegible]/ 9509/ [illegible]

Dit laat de held zich geen twee keer zeggen. Het knalfeest begint...

VLIEG HEM ERIN

De eerste slag speelt zich af in de ruimte, waar een aantal raketjes stukgeschoten moet worden. Daarna ga je verder vanuit de cockpit van een vliegtuig, om zo de luchtverdediging uit te schakelen. Is dat gebeurd, dan val je uit de lucht naar beneden, zo de zee in en naar de bodem toe. Daar rijden en varen allerlei anti-wetenschappermachines voorbij waarvan er natuurlijk ook zoveel mogelijk aan flarden geschoten moeten worden. Na een paar voltreffers met torpedo's om het af en open te maken, kan je eindelijk de basis binnengaan. Die wordt verdedigd door huursoldaten die best goed kunnen schieten, maar die zelf verdomd weinig kunnen verdragen. Alleen [illegible] ze als de [illegible].

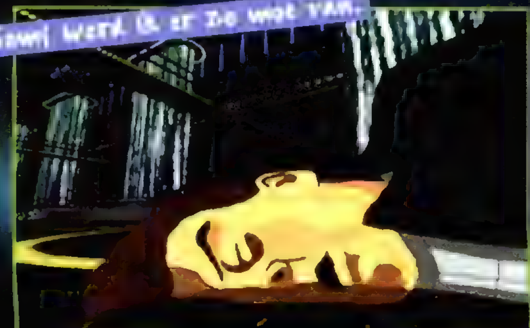
AUTOPILOOT SUCKT NIET

Zo vlieg en loop je van level naar level zonder dat je een behoorlijke rustpauze wordt gegund. Wapens herladen is niet nodig omdat de held eenvoudig altijd voldoende ammo bij zich heeft. Voorwerpen oppakken of puzzels oplossen of al dan niet geheime uitgangen zoeken is er ook niet echt bij: er zijn geen voorwerpen of puzzels, en wil je verdwalen dan zul je daar echt moeite voor moeten doen.

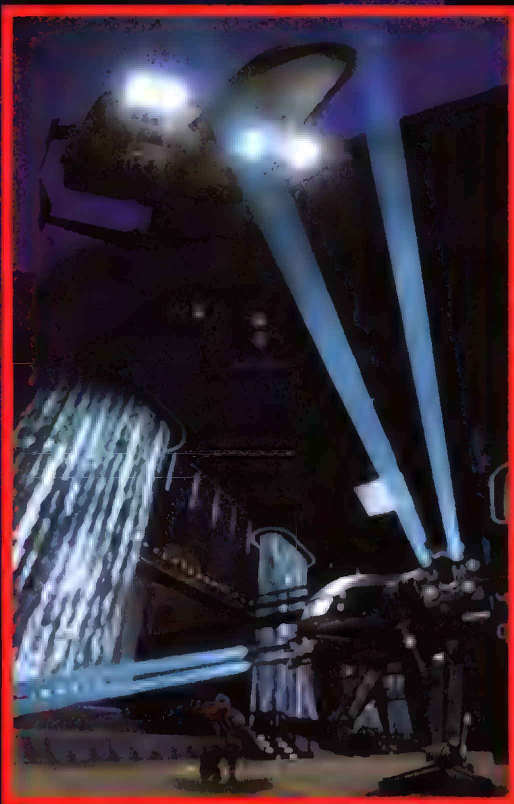
Daarbij komt dat de computer zelf voor de bewegingen zorgt; het enige dat de speler hoeft te doen is aanleggen, richten en schieten. Dit klinkt misschien wel erg beperkt maar het opmerkelijke is dat de vaste computerbewegingen in dit geval helemaal niet irritant zijn of snel gaan vervelen (in tegenstelling tot bijvoorbeeld Chaos Control, waarin de speler ook alleen maar kan schieten zonder zelf te sturen).

DE PRO VAN EEN PENTIUM

Na me een paar dagen lang helemaal sufgeschoten te hebben, kon ik eigenlijk maar één gebrekje aan Wetlands ontdekken. Dat zit hem namelijk in de opdrachten die binnen


Toen werd ik er zo moe van.

ands



een bepaalde tijd uitgevoerd moeten worden.
In het derde onderdeel van level 3 bijvoorbeeld moet je binnen vijf minuten tien sensoren stukschieten, waarna het de bedoeling is dat er een deur opengaat. Ik speelde en speelde en speelde (op een 486-66), maar hoe ik het ook probeerde, telkens was de tijd om na zes of zeven sensoren. Andere routes geprobeerd, snelvuur geprobeerd, niets hielp.

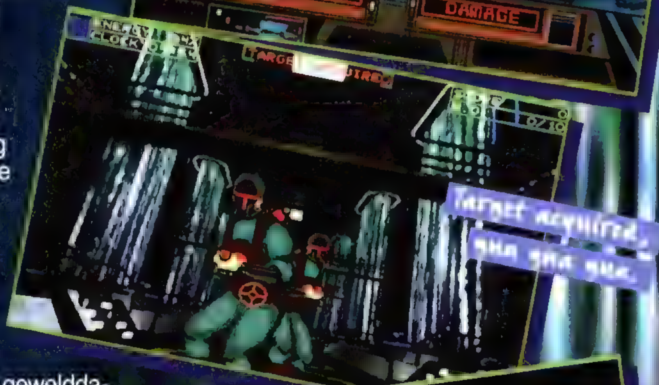
Pas toen ik het spel op een Pentium had geïnstalleerd ontdekte ik wat er aan de hand was. Hoewel de beelden op de 486 zeer snel leken te gaan, bleek dat toch te langzaam te zijn. De Pentium joeg de snelheid op tot een duivels tempo dat noodzakelijk was om alle tien sensoren binnen die vijf minuten te vinden en stuk te schieten. Het is jammer dat het zo moet, want alle andere onderdelen zijn wel goed te doen op een 486.

NOT FOR SOFT-BOYS AND PARENTS

Tot slot is er nog een ding dat potentiële kopers van Wetlands moeten weten. Vooral de filmpjes tussen de levels door zijn extreem gewelddadig. Mensen worden van dichtbij door het hoofd geschoten, waarna de held zonder met zijn ogen te knipperen zijn weg vervolgt. Daar moet je van houden en daar moet je tegen kunnen. Is dat niet het geval, dan zit er weinig anders op dan deze prachtige shoot'em up aan je PC voorbij te laten gaan.



Schieten onder water.


Target acquired, gun gun gun.


Cha cha cha.


Misschien moet ik ...





Ik in mijn vrienden... not!

RAPPORT

GRAPHICS	8^{5}
GELUID	8^{0}
ORIGINALITEIT	7^{5}
SPEELBAARHEID	9^{0}

- ▲ [illegible]
- ▲ Eenvoudig speelbaar
- ▲ Leuke actie-[illegible]
- ▼ Sommige levels [illegible] een Pentium

PC CD-ROM
Prijs: f 89,- Bfr.ca. 1700
Systeemeisen: 486-66, 8 Mb RAM, 15 Mb schijfruimte, joystick of muis, geluidskaart, Double speed CD-ROM speler, Dos 5.0/Win 95.
Fabrikant: New Worlds Computing
Distributeur: CD Contact Data
Tel. 077-4773701



8^{3}

Een beetje gewelddadig, maar wel lekker. De levels zijn zeer afwisselend, de tussenfilmpjes zijn het bekijken waard en de actie is overal razendsnel. Neem wel een Pentium voor het beste resultaat, en een stuk of duizend doekjes tegen het bloeden...
BEN

PAC-P

CD-i, MegaDrive

Pac-Panic is hetzelfde spel als Pac-Attack dat een kleine twee jaar geleden op de SNES verscheen. Scoort Paccie ook op CD-i, MegaDrive en Game Boy een dikke voldoende?

RAPPORT

GRAPHICS	8^5
GELUID	7^5
ORIGINALITEIT	7^5
SPEELBAARHEID	8^5

- ▲ Duidelijke graphics
- ▲ Lekker deuntje
- ▲ Goede controle
- ▼ Geen pauzeknop

CD-I
Prijs: f69,95 Bfr.ca. 1260
Fabrikant: Namco
Distributeur: Philips
Tel.06-8406

8^0

Pac-Panic is op alle systemen tof, maar komt het beste tot zijn recht op de Game Boy. Niet dat de graphics of het geluid op de andere systemen minder zijn (integendeel) maar het is een perfect spel voor op de achterbank of voor in de trein.
BJØRN



Pac-Man als slachtoffer van de zwaartekracht



Het elfje houdt grote schoonmaak.

SCORE 0137810 LEVEL 024

Game over. De spoken gaan er lekker bij zitten.



Puzzle Mode. Die stalen blokjes gaan niet zo maar weg.



Puzzle Mode. Speciale blokjes zweven in het niets.

TETRIS-VARIANT

Behalve een paar details, verschillen de spellen slechts in één opzicht van elkaar: de CD-i en MegaDrive versie van Pac-Panic hebben een twee speler optie, de Game Boy versie is een solospel. Wat alle versies wel hebben is de optie om te kiezen tussen de zogenaamde Normal Mode of de Puzzle Mode. Hoewel deze modes nogal op elkaar lijken, verschillen de te gebruiken strategieën enorm.
Laat ik eerst het basisprincipe maar eens uitleggen. Net als bij Tetris vallen blokjes van verschillende samenstelling uit de lucht in een smalle hal. Door de blokjes te draaien en de positie van het vallende blokje naar links of naar rechts te schuiven heb je controle over het patroon dat zich onderaan de hal vormt. Een rij blokjes die de hele hal horizontaal vult, verdwijnt waarna de eventuele bovenliggende blokjes naar beneden vallen. Tot nu toe weinig nieuws, maar in Pac-Panic heb je natuurlijk ook nog spoken.

SPOOK SMAKELIJK

De spoken maken het vaak onmogelijk om een hele rij te maken van blokjes, simpelweg omdat ze in de weg liggen. Pac-Man himself is de oplossing: hij verschijnt regelmatig als onderdeel van een blokje om de spoken op te smullen. De spoken moeten dan natuurlijk wel bereikbaar zijn.
Pac-Man is slachtoffer van de zwaartekracht dus hij zal altijd naar beneden vallen als hij niet op een blok 'loopt'. Een verticale stapel spoken eet hij altijd van boven naar beneden op. Als er geen spoken meer zijn of het traject dat Pac-Man aflegt loopt dood, dan verdwijnt het gele bolletje in het niets. De tactiek is dus om de spoken en blokken zo neer te zetten dat Pac-Man er zo veel mogelijk in één keer op kan eten.

ELFJE

Het basisprincipe is dus simpel en geldt voor zowel Normal Mode als Puzzle Mode. Het verschil tussen die twee zit hem in de tactiek en in het doel van het spel. Normal Mode lijkt het meest op Tetris. Hier ga je eindeloos door met het wegwerken van blokjes en spoken terwijl deze steeds sneller naar beneden komen. In het spiekscherm kun je zien wat het volgende blok zal zijn maar onherroepelijk wordt de hal steeds meer gevuld met blokjes en spoken die niet meer weg te werken zijn, totdat uiteindelijk het plafond wordt bereikt en het game over is.
Gelukkig heb je een beschermengel in de vorm van een elfje. Als het elfje verschijnt, tovert ze een aantal rijen

RAPPORT

GRAPHICS	8^0
GELUID	7^5
ORIGINALITEIT	7^5
SPEELBAARHEID	8^5

- ▲ Duidelijke graphics
- ▲ Lekker deuntje
- ▲ Goede controle
- ▼ MegaDrive niet draagbaar

MEGADRIVE
Fabrikant: Namco
Overige informatie:
in het volgend nummer.

7^9

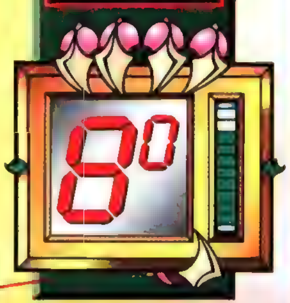
ANIC en Game Boy

RAPPORT

GRAPHICS	8^0
GELUID	7^5
ORIGINALITEIT	7^5
SPEELBAARHEID	9^0

- Niet voor twee spelers

GAME BOY
Fabrikant: Namco
Overige informatie:
in het volgende nummer.





Het MegaDrive elfje doet het spectaculair.


Als je veel spoken tegelijk eet, heeft de tegenstander pech.

POWER TIP
Maak lange rijen van de spoken zodat Pac-Man ze in één keer kan opeten. Zo maak je het je tegenstander moeilijk.

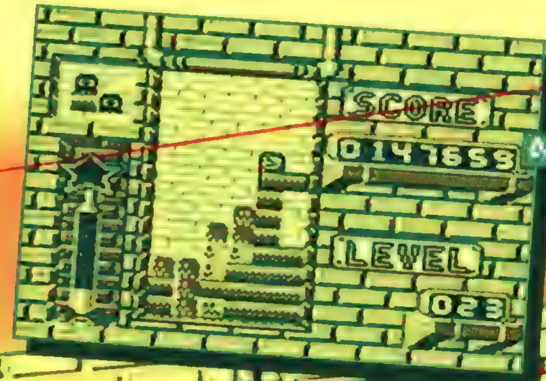
met spoken weg. De blokjes waarop die spoken steunden, vallen dan in de gaten die er overblijven en meestal verdwijnen er op die manier een aantal rijen. De elfjes komen maar heel zelden, tenzij je door middel van het opeten van spoken de zogenaamde elfjes-meter vult. Als de elfjes-meter helemaal vol is, verschijnt dit mystieke wezentje om belangeloos hulp te bieden.

TACTIEK

Met z'n tweeën spelen kan alleen in Normal Mode en is in principe hetzelfde als de Normal Mode met één speler. Degene die het eerst zijn scherm vol heeft, verliest de ronde en als je drie rondes verliest dan heeft de andere speler gewonnen.
De Puzzle Mode vereist een andere tactiek. In plaats van het eindeloos doorspelen totdat het scherm vol is, speel je hier honderd steeds moeilijker wordende levels. Je krijgt deze keer een vast aantal Pac-Mannen, waarmee je alle spoken op het scherm op moet eten. De tactiek is dus om te zorgen dat de blokken en spoken strategisch worden geplaatst zodat Pac-Man een zo groot mogelijk aantal spoken in één keer kan wegwerken. Het elfje doet natuurlijk niet mee. In plaats daarvan krijg je in latere levels andere typen blokjes. Vanaf level 20 kom je speciale blokjes tegen waarmee je twee keer een complete rij moet maken voordat ze vernietigd worden en vanaf level 30 verschijnen er blokjes die geen ondergrond nodig hebben om op te steunen.

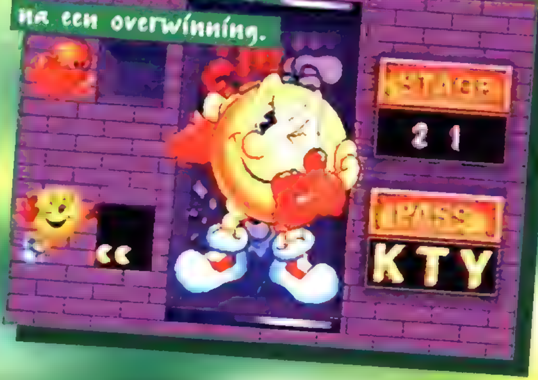
VERSCHILLEN

In de Puzzle Mode merk je het snelst wat de plus- en minpunten van elk systeem zijn. Zo is het bij de Game Boy soms onduidelijk welk type blokje het is en bij de Normal Mode dalen de blokken soms zo snel dat het trage schermpje het allemaal niet meer bijhoudt. Bij de MegaDrive en de CD-i is het beeld duidelijker, maar bij de CD-i variant draait het blokje in het spiekscherm niet mee en dat maakt het soms een stuk moeilijker. Ondanks de visuele gelijkenis, vergt Pac-Panic een compleet andere tactiek dan Tetris en is het daardoor eigenlijk een compleet ander spel. De grootste gelijkenis is zonder meer het verslavingsgehalte. Pas na level 88 in de Puzzle Mode kon ik het spel met bevende handen neerleggen.



Ook draagbaar is het beeld overzichtelijk.

POWER TIP
Denk goed na voor je aan een puzzle-level begint. Als je te snel start, zie je dingen over het hoofd.



Pac-Man feliciteert je na een overwinning.



Pas vanaf level 88 wordt het echt moeilijk.



Het kan geen kwaad om af en toe te bekijken hoe het er met de afdeling strategische warsims voorstaat. Op deze drie bladzijden besprekingen van vijf warsims die we onlangs binnenkregen. Het zijn niet noodzakelijk de beste titels die op dit gebied verkrijgbaar zijn, maar ze geven wel een goed beeld van hoe de gemiddelde wargame er tegenwoordig uitziet.

D-Day: America Invades & Operation Crusader

WORLD AT WAR'

D-Day en Operation Crusader zijn produkten uit de 'World at War'-serie van The Avalon Hill Game Company. Al deze spellen worden op precies dezelfde manier gespeeld en verschillen eigenlijk alleen in de keuze van de strijdende partijen en de locatie van het strijdtoneel.
In de World at War-serie speelt de simmer een generaal die van bovenaf neerkijkt op een geanimeerde landkaart. Door de symbolen op de kaart met de muis te verplaatsen en er bepaalde waarden of acties aan toe te kennen, wordt het spel gespeeld. Van de 'generaal' wordt gevraagd om op die manier de strategie voor te bereiden.
Is het voorbereidende werk gedaan en zijn de bevelen gegeven, dan neemt de computer het over en laat zien hoe de uitgestippelde strategie wordt uitgevoerd. De iconen op de kaart beginnen te bewegen, motorgeronk en wapengekletter klinkt uit de luidspreker en hier en daar stijgt op de kaart een rookpluim op.
Visueel stelt het eigenlijk niet zo veel voor, maar dat is in dit type spellen niet zo van belang. Waar het om gaat is dat de strijd gewonnen wordt, en wel het liefst met zo weinig mogelijk verlies van bevriende levens. Waar D-day precies over gaat, blijkt wel uit de naam: het was het begin van het einde voor de nazi's. Operation Crusader is een ander verhaal, namelijk dat van de Italianen in de Tweede Wereldoorlog.

VERANDER HET VERLEDEN

Wat de World at War-serie interessant maakt, is de mogelijkheid om de hele tweede wereldoorlog overnieuw te doen. Dit kan gebeuren op grond van authentieke scenario's, dus met dezelfde weersomstandigheden, dezelfde hoeveelheden troepen en wapens, en dezelfde reacties van de tegenstanders. Wie dit te voorspelbaar vindt, kan vrijwel elk onderdeel naar eigen inzicht veranderen; regende het toen te veel of juist te weinig, waren er niet voldoende infanteristen of stonden de zware kanonnen op de verkeerde plaats? Geen nood, met een paar muisklikken verandert alles precies zoals de speler dat wil en kan deze zodoende zijn eigen theorieën over oorlogsvoering in de 'praktijk' testen.
Daarbij hoeft de speler zich niet te beperken tot één kant van het verhaal. Elke aflevering van World At War biedt de mogelijkheid om zelf partij te kiezen: voor of tegen de geallieerden, voor of tegen de Duitsers, de Italianen of de Japanners. Wie hulp nodig heeft bij het spelen, kan ge-

RAPPORT

GRAPHICS	7⁵
GELUID	6⁵
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	8⁰

▲ [illegible] interface
▲ [illegible]
▲ [illegible] of fictief
▼ [illegible]

PC CD-ROM/ MAC CD-ROM
Prijs D-Day ƒ 119,- Bfr.ca. 2290
Prijs Oper. Crusader ƒ 109,- Bfr.ca. 1960
Systeemeisen PC: 386-33, 4 Mb RAM, 5 Mb schijfruimte, Dos 4.01, muis, Double Speed CD-ROM speler, geluidskaart, SVGA.
Systeemeisen Mac: kleurenmonitor, System 7.0
Fabrikant: The Avalon Hill Game Company
Distributeur: CD Contact Data
Tel.077-4773701



Begin New Game
Resume Saved Game
Return (no changes)
Crusader
Allies
Axis
Skill Level: Expert

Empire 2, The Art Of War



Wat je nachtmerrie noemt.

Dat bombardement had wel wat groter gemogen.

VEEL SCENARIO'S

The Art of War zou je een soort universele warsim kunnen noemen. Er zit een groot aantal scenario's in die meteen uitgevoerd kunnen worden, variërend van de beroemde Slag bij Waterloo tot en met de beruchte Slag om Nijmegen. Ook hier krijgt de speler een bovenaanzicht van de strijd, die met de muis uitgevochten moet worden. Net als bij de World At War-serie is er sprake van een geanimeerde landkaart waarboven de generaals op de strijd neerkijken.
Door te schuiven met de iconen en met de muis de diverse doelen aan te wijzen, wordt de strijd gestreden. Het ziet er allemaal wel aardig uit, maar precies hetzelfde principe wordt bij World At War wel wat beter uitgevoerd.

NUKE NAPOLEON

Wat heel goed is aan The Art Of War is de scenario-editor. Daarmee kunnen niet alleen talloze nieuwe landkaarten gemaakt worden, maar ook kunnen er nieuwe strijdende partijen worden ontworpen. Zelfs de gebruikte wapentechnologie is door de speler helemaal aan te passen. Dit gaat zover dat het bijvoorbeeld mogelijk is om het leger van Napoleon van kernwapens te voorzien.
Let wel, zoiets zal geen spectaculaire beelden opleveren omdat een kernwapen nu eenmaal niet in het spel zit geprogrammeerd. De gevolgen zijn alleen te zien aan de statistieken en dat kan al akelig genoeg zijn.

Ondertussen in Frankrijk.

bruik maken van een uitgebreide staf, die desgewenst alle beslissingen neemt.

TWO TO TANGO...

Voor een oorlog zijn er twee partijen nodig. Daarom biedt de World at War-serie verscheidene mogelijkheden om met meerdere spelers te spelen. Spelers kunnen met z'n tweeën achter een PC zitten en om en om hun ding doen, maar er zit ook een mogelijkheid in om via E-mail te spelen, en uiteraard kan een speler ook besluiten tegen de computer te spelen.

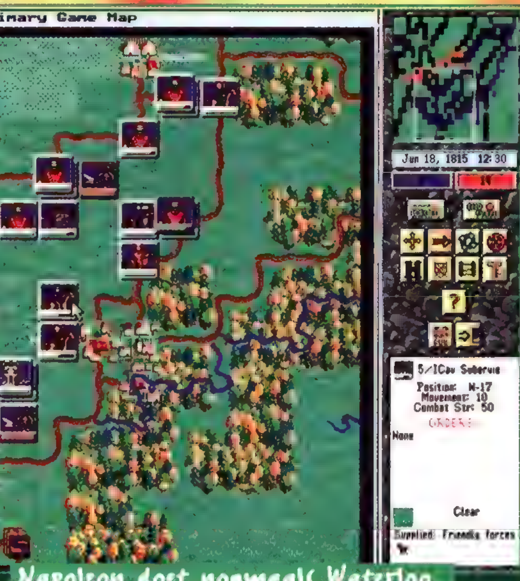
RAPPORT

GRAPHICS	7⁰
GELUID	6⁵
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	7⁰

▲ Scenario's voor zeer veel oorlogen
▲ Goede scenario-editor
▼ Te veel statistieken

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr.ca. 1440
Systeemeisen: 486-66, 4 Mb RAM, 1 Mb schijfruimte, SVGA, Dos 5.0, Single Speed CD-ROM speler, muis, geluidskaart.
Fabrikant: New World Computing
Distributeur: CD Contact Data
Tel.077-4773701

Eindcijfer: 6⁹

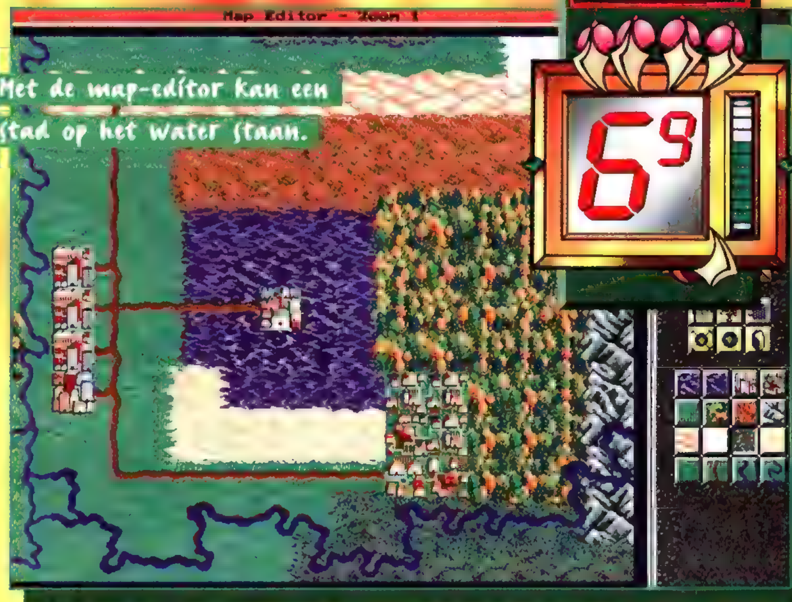


Napoleon doet nogmaals Waterloo.



Zoals gewoonlijk kan de speler zelf partij kiezen.

Duidelijk de Italianen tegen de geallieerden.



Met de map-editor kan een stad op het water staan.

Battle Isle 3, Shadow Of The Emperor


Altijd goed om overzicht te hebben.



Close-up van de beschikbare wapens.

RAPPORT

GRAPHICS 6.0
GELUID 7.0
ORIGINALITEIT 6.5
SPEELBAARHEID 6.0

▲ Veel video's en goede muziek
▼ Video's verhullen gebrek aan gameplay
▼ Onoverzichtelijk

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca.1800
Systeemeisen: 486-33, 8 Mb RAM. 34 Mb schijfruimte. Double Speed CD-ROM speler, muis, Win95/NT.
Fabrikant: Blue Byte
Distributeur: Homesoft
Tel.023-5311241

6.5

FICTIE

De vreemde eend in de oorlogsbijt is Battle Isle. Het is namelijk een warsim van een strijd die volkomen fictief is en eerlijk gezegd weinig interessant.
Je vecht voor de Emperor en je moet het volk bevrijden van de terreur van de Drullians. Op zich geen probleem, ware het niet dat de Emperor een vervelende vent is en dat de legerleidster die je hier speelt een zeer irritante dame is voor wie ik persoonlijk nog geen deur zou openhouden.
Visueel ziet Battle Isle er erg onoverzichtelijk uit, al zou je dat in eerste instantie niet zeggen door de vele video's die de speler moet bekijken. Eenmaal aan de werkelijke strijd begonnen wordt duidelijk dat de video's eigenlijk maar één functie hebben, namelijk een groot gebrek aan interessante gameplay opvullen. Bummer!


De slag bij Nijmegen begint.

Steel Panthers

LEVEND STRATEGO

De sim die ik het beste vond, is zonder twijfel Steel Panthers. Ook nu weer krijgt de speler een bovenaanzicht van de strijd, maar in plaats van iconen krijg je minuscule tanks, soldaatjes, en vliegtuigjes te zien. Door een tankje of een formatie soldaatjes aan te wijzen en vervolgens het doel aan te wijzen, verplaatst dat legeronderdeel zich naar de bevolen lokatie, waarna op dezelfde manier het vuur kan worden geopend.
Het ziet er allemaal erg fraai uit en geeft de indruk van een soort levend Stratego. Het realisme zit hem niet alleen in de duidelijk zichtbare manschappen en wapens. De strijd zelf beslaat de complete tweede wereldoorlog, waarbij gevochten kan worden aan de kant van de geallieerden of aan de kant van de Duitsers/Italianen/Japanners.

OP NAAR WO III

Ben je vijf jaar verder en heb je de oorlog gewonnen, dan kun je gelijk verder met de derde wereldoorlog. De editor wordt geopend en je kunt op een vrij eenvoudige wijze zelf je legers samenstellen. Naar keuze wordt deze toekomstige oorlog uitgevochten in Europa of in de Pacific en dat is meteen het enige gebrek aan deze verder voortreffelijke warsim: waarom niet de hele wereld als mogelijk strijdtoneel?

BEN

RAPPORT

GRAPHICS 8.0
GELUID 8.0
ORIGINALITEIT 8.0
SPEELBAARHEID 8.5

▲ Duidelijke bovenaanzichten
▲ Goed herkenbare legers
▲ Goede scenario-editor
▼ Scenario's beperkt tot Europa en de Pacific

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99.95 Bfr.ca.1800
Systeemeisen: 486-33, 8 Mb RAM, 12 Mb schijfruimte, SVGA, Double Speed CD-ROM speler, muis, geluidskaart.
Fabrikant: SSI
Distributeur: Homesoft
Tel.023-5311241



Kerstmis 1944.





De geallieerden zijn verrast door de Japanse kracht.

Kirby's Ghosttrap

Met zulke vrienden heb je geen vijanden nodig.

Hi, Kirby! Want a bomb sandwich?

Wade staat een kettingreactie te wachten.

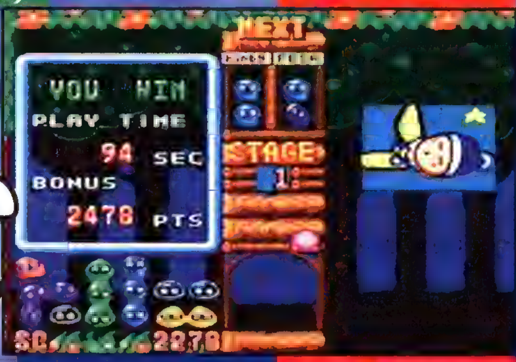


Het hulpscherm legt uit hoe een kettingreactie werkt.

Kabu staat op de rand van een nederlaag.



POWER TIP



Bij een mooie overwinning krijg je extra bonus.

Kirby is één van de telkens terugkerende B-acteurs in Nintendo-land. Naast een eigen serie platformspelletjes heeft hij gastrollen gehad in alle soorten games van flipperkasten tot golfspelletjes. Deze keer Kirby in een Tetris-variant.

HOEZO KIRBY?

Een spelfiguur die het al zo lang volhoudt verdient een stukje geschiedenisles. Naar mijn weten is Kirby's carrière begonnen met Kirby's Dreamland, een NES spel. Net als Yoshi uit de Mario-serie kan hij zijn vijanden naar binnen zuigen om ze vervolgens als dodelijk projectiel in de richting van zijn vijanden te spugen.
Hoewel het de droom van collega Andreas is om ooit Kirby's Fatal Dream Combat te spelen, waarmee hij hoopt voorgoed van Kirby verlost te zijn, zijn de Kirby spellen altijd populair geweest. Het enige dat in Kirby's Ghosttrap doet denken aan het Kirby-verhaal is dat het spel zich afspeelt in Dreamland en dat Koning Dedede weer de ultieme slechterik is. Verder heeft het spel eigenlijk niets met Kirby te maken.

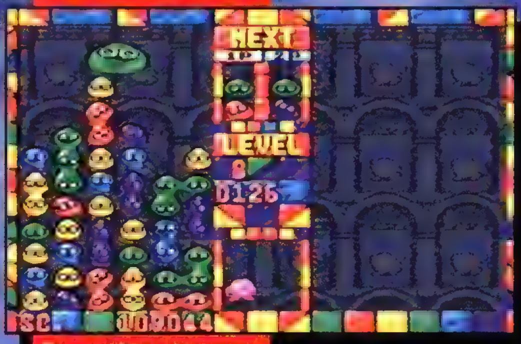
TETRIS

Deze jongste Kirby-titel heeft meer weg van een variant op Tetris. Er zijn twee manieren om Ghosttrap te spelen. De eerste, tegen de computer, heeft een oefen-optie en een competitie-optie. In de competitie-optie moet Kirby het opnemen tegen alle slechteriken die ooit in een Kirby-spel hebben meegespeeld. De ultieme eindbaas is dan natuurlijk Koning Dedede, waar vijftien steeds moeilijker wordende tegenstanders aan vooraf gaan.

KETTINGREACTIE

Gaat het bij Tetris om blokjes van verschillende vormen die je zo moet plaatsen dat er een horizontaal geheel ontstaat, de Kirby-blokjes bestaan uit twee blokjes van twee verschillende of twee dezelfde kleuren. De bedoeling is dat ze zo geplaatst worden dat vier of meer blokjes van dezelfde kleur elkaar raken. Als je een combinatie van meer dan vier blokjes kan maken of, nog beter, een kettingreactie dan krijgt de tegenstander blokjes van een neutrale kleur die niet direct te vernietigen zijn. Hoe meer blokjes of kettingreacties hoe moeilijker het de tegenstander krijgt. De bedoeling is dat het veld van de tegenstander tot aan het plafond vol zit. De andere variant op het spel is dat je niet tegen de computer speelt maar tegen een vriend of vriendin.

POWER TIP



De grote blob werkt als een bulldozer.

RAPPORT

GRAPHICS	8,0
GELUID	6,5
ORIGINALITEIT	5,0
SPEELBAARHEID	8,5

- ▲ Leuke twee-speler mode
- ▲ Duidelijke graphics
- ▲ Verslavend spelprincipe
- ▼ Wat heeft Kirby hiermee te maken?

SNES
Prijs: ƒ 139,- Bfr. ca. 2500
Fabrikant: Nintendo
Importeur: Omega
Tel. 0475-488224



Een aardige variant op het bekende Tetris. Vooral de twee-speler optie maakt het spel erg leuk. Het vergt nogal wat oefening maar als je het eenmaal door hebt kan het verslavend zijn. Het spelen tegen de computer verveeld snel maar ik heb het idee dat het spel daar ook niet voor bedoeld is.



ACTUA SOCCER

'There's nothing virtual about actua' staat op de doos van Actua soccer. Betekent dit dat het spel zo echt lijkt, dat er over virtual niet gesproken kan worden of haalt Gremlin hier eventjes flink uit naar de virtua-serie?



Wie biedt zich aan?


Venijnige schuiver.



Romario vraagt de bal.

SCHOKKERIG

Actua soccer ziet er op het eerste gezicht erg mooi uit. Door wat instellingen te veranderen en heen en weer te schuiven met de schermresolutie, krijg je een heel scherp 3D-voetbalveld te zien, met grafisch goed uitgewerkte spelers. Beweerd wordt dat je met 4 Mb werkgeheugen uit de voeten kan, maar zelfs mijn 16 Mb Pentium had grote moeite met het grafische geweld. Als je alle mooie extra's zoals de goed uitgewerkte lucht en het stadion met fans niet uitschakelt, het beeldformaat niet met 50% verkleind en afziet van het commentaar, wil Actua soccer slechts heel erg schokkerig draaien, zodat er inderdaad niet veel virtual is aan dit spel.

KOTSMISSELIJK

Je kan kiezen tussen 44 verschillende landen, met elk 22 spelers. Je kan helaas geen nationale competities spelen zoals bij Fifa soccer '96, maar je kan het spelen met zijn vieren tegelijk op één PC. Dit houdt wel in dat je twee joypads moet hebben en twee spelers het toetsenbord gebruiken.

Na een tijdje spelen begin je je enorm te ergeren aan de hi-tech manier waarop de jongens van Gremlin Interactive het gezichtspunt hebben bepaald. Er wordt namelijk gewerkt met een soort floating camera, die via touwen overal boven het speelveld hangt. Ziet er natuurlijk prachtig uit, maar is absoluut onbruikbaar. De ene keer is het vijandige doel aan je linkerhand, dan weer aan de rechter, kotsmisselijk word je hiervan. Gelukkig kan je na een beetje zoeken het camerastandpunt veranderen zoals je dat gewend bent, gewoon rustig vanaf de kant.



Vol op de wreef.

WINDOWS 95

De games van Gremlin Interactive draaien onder DOS, maar zijn ook speciaal geschikt gemaakt voor Windows 95.

De besturing van de spelers is zo langzamerhand wel bekend: passen en schieten. Met wat andere toetscombinaties erbij zijn hier nog wat effectballetjes en lobjes aan toe te voegen. Na twee, drie minuten heb je de besturing wel onder de knie en kan je beginnen.

GOAAAAAL!!!

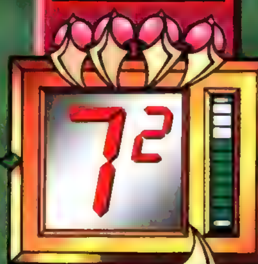
Het tofste aan Actua Soccer is waarschijnlijk Barry 'Goaaaaaal' Davies, de commentator, die de wedstrijden voorziet van zijn prachtige stemgeluid. Hierdoor krijg je misschien nog wel het meest het gevoel dat het spel niet 'virtual' is maar echt, want aan de rest is dat jammer genoeg toch nauwelijks te merken.

RAPPORT

GRAPHICS 8²
GELUID 7⁸
ORIGINALITEIT 6⁰
SPEELBAARHEID 6⁸

▲ Spelen met z'n vieren
▲ Fraaie beelden
▲ Goaaaaal!
▼ Floating camera

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,- Bfr.ca. 1420
Systeemeisen: 486DX/33, 8 MB RAM, Dos 5.0, double speed CD-ROM, VGA, muis, geluidskaart, joypad.
Fabrikant: Gremlin Interactive
Leverancier: Computer Collectief
Tel. 020-622357



Actua Soccer ziet er echt heel mooi uit, maar is zeker geen baanbrekend voetbalspel. De snufjes die Gremlin Interactive in dit spel heeft aangebracht werken eerder verwarrend dan vernieuwend en zorgen ervoor dat het geheel wat langzaam en schokkerig draait.

ANDREAS

You will love it!

De Nieuwe Evergreen Choco

zit boordevol rozijnen, krenten, stukjes noot en échte stukjes chocolade. Daar word je gelijk verliefd op!



All you need is Evergreen

Timecop

RAPPORT

GRAPHICS 6°

GELUID 5°

ORIGINALITEIT 1°

SPELBAARHEID 2°

- Max beweegt traag
- Slechte bediening
- Veel te makkelijk
- Geen moeilijkheidsgraad

SNES
Prijs: ƒ 149,- Bf.ca.2000
Fabrikant: JVC
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016



Het enige dat ik kan aanraden, is om de makers van dit spel een overdosis Prozac toe te wensen en de rest van de Power Unlimited lezen. Grote kans dat alle andere spellen die er in staan stukken beter zijn!

BJØRN

POWER TIP

Als je dit spel in de winkel ziet liggen, loop er dan met een grote boog omheen.

Hee! Een punk, dat zal wel een slechterikje zijn.

Suffe duikboot belaagd door overmoedige inktvis.

Alee klootzak, haal dat been uit m'n nek.

Statisch mannetje wacht op aframmeling.

Stoere Belg overleeft kernexplosie.

De film Timecop viel behoorlijk tegen. Veel goedkope special effects om de inmiddels gemanicuurde handjes van Jean-Claude van Damme te sparen. Hebben ze alle actie misschien in de videogame gestopt?

TIJDMACHINE

Professor Hans Kleindast is de uitvinder van een tijdmachine. Om misbruik van de machine te voorkomen ontwikkelde de T.E.C. (Time Enforcement Commission) een apparaat, genaamd TimeScan, waarmee elke poging om de geschiedenis te veranderen kon worden verijdeld.
Maar, hemeltjelief, de slimme professor heeft een methode ontwikkeld om TimeScan te omzeilen en het tijdreizen te gebruiken om de wereld te veroveren. Daar zal onze held Max weleens even een stokje voor steken.

TIJDZONES

Oké, het overbodige verhaal is dus duidelijk: op naar level 1. Volgens de handleiding zijn er vijf tijdzones: Washington DC in 2005, de Grote Oceaan in 1945, New York City in 1929, Duitsland in 1944 en Los Angeles in 2117. Er zijn geen opties zoals password en moeilijkheidsgraad dus ik kan meteen beginnen.
Level 1 is opgedeeld in 4 sublevels, waarvan de eerste twee vrijwel identiek zijn. De tegenstanders zijn houterige marionetten die je met een uppercut of een stel kogels neermaait. Weinig opvallends dus, behalve dan dat Max Walker oftewel Jean-Claude ineens reuma lijkt te hebben want hij beweegt zich zo traag en moeilijk dat je gaat twijfelen of hij zijn macho-bijnaam 'The Muscles From Brussel' wel verdient. Maar goed, de eerste twee sublevels zijn zo makkelijk dat dit geen barrière vormt.



Van Damme kan maar beter gaan surfen.

CALAMARES

Sublevel 3 is wat langer waardoor je een tijdklok PowerUp moet vinden om hem uit te spelen. Je komt nu ook robot-machinegeweren en zwevende of kruipende robots tegen. Het is nog steeds niet moeilijk, maar de bediening begint nu toch wel op mijn zenuwen te werken.
Uiteindelijk kom ik bij level 2 (1945). Zonder eindbaas overigens. Die bevindt zich in sublevel 1 van level 2. Een grote inktvis (Max zit namelijk onder water) die met genoeg kogels makkelijk tot een heerlijk gefrituurd voorgerecht te degraderen is (PowerTip: besprenkel met citroensap voor frisse smaak!).

SIMPEL

Het wordt nu zo langzamerhand wel duidelijk. Negen van de tien games die op films zijn gebaseerd, zijn de naam videogame niet waardig. Zo dus ook Timecop. Bejaarde programmeurs hebben effe een weekendje zitten werken aan dit beroerde spel dat zo makkelijk is dat je zelfs met de waardeloze bediening het einde na een halve middag in zicht hebt. Toch sneuvelde ik na twee uur in het laatste level, maar misschien was dit omdat ik ondertussen met mijn moeder aan de telefoon hing.

Super Skidmarks

De oude Amiga-hit Super Skidmarks maakt z'n rentree op de MegaDrive. Tijd voor ongecompliceerd raggen met miniatuur autootjes.

MINIATUUR-TJES

Super Skidmarks is niets meer of minder dan lekker scheuren met hele kleine wagentjes over een aantal hele korte circuitjes. Die circuitjes zijn zo kort dat je ongeveer 15 seconden over een ronde doet. Toch duurt het wel even voor je doorhebt hoe ze precies in elkaar steken. Je hebt namelijk geen compleet overzicht over de baan en er wordt ook niet aangegeven welke kant je op moet. Daarbij komt dat de mini-circuitjes heel wat bochten tellen, die je meestal niet van tevoren aan ziet komen. Het handigste is dan ook om niet meteen de koppositie te veroveren (als dat al mocht lukken) zodat je kunt zien welke route je overige vijf concurrenten volgen.

CHAMPION-SHIP

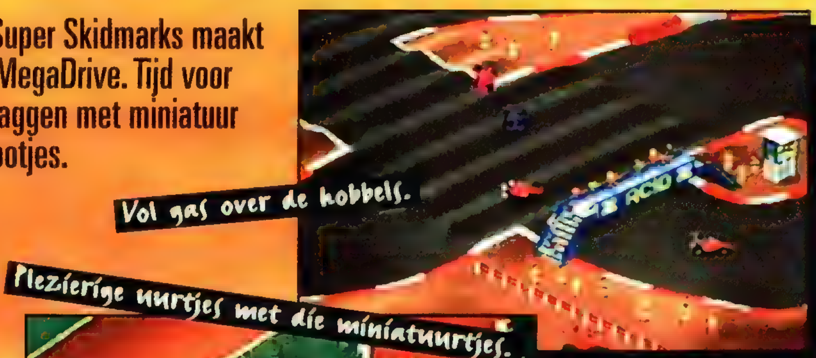
Het Race Menu is simpel; je kiest voor Championship Leagues of Match Race.
De Championship League bestaat uit vier 'Leagues' die weer zijn onderverdeeld in zes races. De bedoeling is natuurlijk om zo'n League te winnen door na zes races de meeste punten te hebben behaald. Je hoeft daarvoor niet alle wedstrijden te winnen, op de eerste drie circuits van elke league krijg je ook punten als je bij de eerste vier eindigt, lukt dat niet dan moet je overnieuw beginnen. Je krijgt daarvoor drie pogingen. De laatste drie circuits móet je als winnaar beëindigen anders mag je niet verder. Heb je een League gewonnen, dan kan je door naar de volgende zes races waarvoor dezelfde spelregels gelden. Win je alle vier de Leagues dan maak je promotie naar de Pro-Leagues.

MATCH RACE

De Match Race bestaat uit 12 verschillende circuits en heeft de opties om verschillende autootjes te kiezen.
Ook kun je de snelheid van de wagentjes instellen op langzaam of medium en als je vier Championships Leagues hebt gewonnen, kun je ook supersnel racen met de 'Nitro' optie.
Verder kun je kiezen voor races over vier, acht of twaalf ronden en kun je instellen dat na elke ronde je tussentijd op het scherm verschijnt. Zo kun je zien of je jezelf verbetert.

MET Z'N VIEREN

Wat echt top is aan dit spel, is dat je het met z'n vieren kunt spelen. Het enige dat je daarvoor nodig hebt, is vier joysticks waarvan je er twee in de MegaDrive en twee in de cartridge zelf steekt. Die race met z'n vieren kun je spelen op het splitscreen dat in vieren verdeeld kan worden, maar je kunt ook met meerdere spelers kiezen voor het gewone 'single'-scherm. De camera volgt de koploper en wie die niet kan bijhouden, verdwijnt even van het scherm en wordt daarna automatisch weer achter de koploper geplaatst met boven z'n autootje aangegeven het aantal (straf)seconden dat hij achter lag op het moment dat ie uit beeld verdween.
Hoe ingenieus!


Vol gas over de hobbels.



Plezierige uurtjes met die miniatuurtjes.


Slippend door de bocht.



Splitscreen met z'n vieren.



Kruising zonder stoplichten.



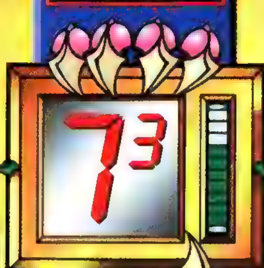
Ook dat lijken wel echte racewagens.

RAPPORT

GRAPHICS	6^4
GELUID	7^3
ORIGINALITEIT	7^0
SPEELBAARHEID	8^5

▲ Niet makkelijk
▲ Scheurt lekker
▲ Met z'n vieren te spelen
▼ Simpele graphics

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 129,- Bfr.ca.2320
Fabrikant: Codemaster
Distributeur: Atoll Soft
Tel.030-2416016



Super Skidmarks is een heerlijk racespelletje. De besturing is oké en de circuits zijn weliswaar klein maar behoorlijk pittig. Voor de echte cracks is het mogelijk een soort van koeienrace te bereiken maar dat is mij nog niet gelukt.
EC

Fatal Racing heeft een van de doopste verpakkingen aller tijden: auto's op z'n kop, ontploffingen, drama en rondslingerend puin. Doodshoofden, snelheidsmeters en verkeersborden met rondvliegende bolides. Winning is surviving en wie remt verliest!



View vanuit de auto.



Een van de Franse bolides haakt in.



ZWEET

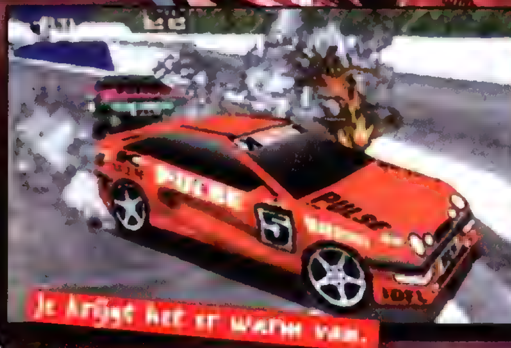
Voor je je achter het stuur waagt van een van de racemonsters van Fatal Racing, moet je eerst goed geoefend hebben met Destruction Derby en Daytona USA. Want ook bij dit racespel vliegen de vonken van je scherm, zit je zwetend achter het stuur en giert de adrenaline door je lijf. En er zit nog een verhaal achter dit spel ook!

CORPORATE CRASH

Elk jaar wordt er namelijk een kampioenschap georganiseerd tussen de acht grootste internationale autofabrikanten. Deze race wordt op de voet gevolgd door de pers en het publiek. Het winnende merk weet zich dan verzekerd van gratis reclame, de hoogste verkoopcijfers en een image dat niet meer stuk kan.
Winnen werd zo verschrikkelijk belangrijk, dat er enorme bedragen werden beloofd aan de coureur en het technische team, om die wagen als eerste over de eindstreep te krijgen. Dat laat een professionele racer zich geen twee keer zeggen en al snel groeide de jaarlijkse wedstrijd uit tot een waar gladiatorengevecht van botsende bolides.

TOTAL LOSS

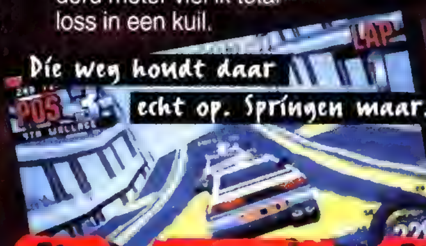
Nadat ik Fatal Racing had geïnstalleerd - wel eventjes zo'n 20 MB schijfruimte ophoesten - kon het feest beginnen. In het keuzescherm koos ik een beginnerswagentje: de Fouette 270ZX van het Franse merk Auto Ariel en de Tsunami Twister racetrack van de Japanse maatschappij Million Plus. Nog een paar opties en je zit achter het stuur, of liever gezegd achter de joypad. Want het sturen met het keyboard is eigenlijk te lastig en een joypad dus echt een absolute aanrader, want je besturing moet optimaal zijn wil je de tegenstanders eruit racen. Deze ille kamikazegasten zetten namelijk alles op alles, als het er op aan komt jouw wagentje zo snel mogelijk te veranderen in een zielig hoopje schroot. Ik had het dan ook niet erg makkelijk, op dit angstaanjagende circuit. Na een dozijn botsingen, drie loopings en een sprong van zeker honderd meter viel ik total loss in een kuil.



Je krijgt het er warm van.

FATAL NETWERK

Je rijdt de race met een computer-teammate, of met een maatje die splitscreen kan meeracen. Ook kan je met zijn zestienen over een netwerk spelen. Tijdens zo'n netwerkrace kun je je teammate boodschappen sturen, zonder dat de tegenstanders die kunnen zien. Erg handig om een strategie te kunnen bepalen of stiekem af te spreken een bepaalde tegenstander even te sandwichen.
De graphics zijn erg mooi, vooral in de SVGA-mode, die helaas niet goed draait als je geen vette Pentium met supergeaccelereerde grafische kaart in huis hebt. De controle is simpel, je kent het wel: sturen en gassen. O ja, er schijnt ook een remknop te zijn, maar die is voor watjes.



Die weg houdt daar echt op. Springen maar.

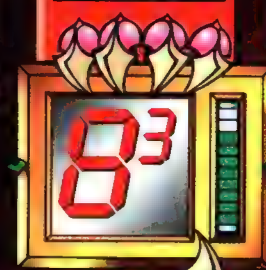
FATAL RACING

RAPPORT

GRAPHICS	8^{2}
GELUID	8^{5}
ORIGINALITEIT	7^{5}
SPEELBAARHEID	8^{8}

Loopings, valkuilen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,- Bfr.ca.1420
Systeemeisen: 486DX2/66, 4 MB RAM, 20 MB vrije schijfruimte, Dos 5.0, Double Speed CD-ROM, VGA, geluidskaart, joypad.
Fabrikant: Gremlin Interactive
Leverancier: Computer Collectief
Tel.020-622357



Als je op zo'n hi-tech school zit, die al in het bezit is van een computernetwerk, moet je absoluut eventjes Fatal Racing installeren; kan de hele klas meeracen. En als je toch bezig bent, kan je gelijk even je rapportcijfers veranderen. Hoef je je ook geen zorgen meer te maken over huiswerk. En als je leraar moeilijk doet, dan rij je toch gewoon over die eikel heen in je Fouette 270ZX!

ANDREAS

ROAD WARRIOR
Quarantine 2

Weten we het nog? Quarantine 1 eindigde met de vernietiging van de gevangenis van Kemo City, de chemische fabriek, de meeste huizen en vrijwel alle andere weggebruikers. Tijd om de wereld in te trekken, om daar de rest te slopen...





Taxi volgen met de 'pursuit cam'.



Geen dag zonder vlammenwerper.

ZWALKI TAXI

Het grote nadeel van Quarantine 1 was wel dat de besturing van de taxi waarmee de speler z'n werk moest doen, eigenlijk nergens op leek. De manier waarop de wagen reageerde op toetsaanslagen of joypadbewegingen maakte het zeer ergerlijk om het spel echt lang te spelen.
In Quarantine deel 2 is er op dit punt... niks veranderd! Nog steeds zwalkt de wagen alle kanten op, en nog steeds is het onmogelijk om stationair te rijden; versnellen of remmen, daar moet de speler het mee doen. Het enige lichtpuntje is dat de besturing met het toetsenbord iets wegvaster is dan met de joystick of gamepad, maar nog steeds veel te los om met plezier een ritje te maken.

ZWAAR METAAL

Het bovengenoemde gebrek is des te ergerlijker omdat Quarantine op alle andere punten opnieuw zeer goed in elkaar zit. Op de wegen van dit zwaar verzuurde land is altijd wel wat te doen; zijn het geen anti-taxi tanks of terroristische-motorrijders, dan zijn het wel de argeloze voetgangers die denken dat ze mee kunnen rijden in plaats van overhoop te worden gereden.
Op audio-gebied is een en ander nog beter geworden. Aan de geluiden van stervende voetgangers en ontploffende concurrenten zijn nu ook een aantal brullende heavy-metal tracks toegevoegd die voor een passende agressieve sfeer zorgen.

MET DE VLAM IN DE PIJP

Waar Road Warrior over gaat? De bazen van Kemo City zijn erachter gekomen wie verantwoordelijk is voor de vernietiging van de stad (de speler oftewel de taxichauffeur). Daarom sturen ze een stel criminelen op de taxichauffeur af die de opdracht hebben hem te ontvoeren.
De chauffeur zelf weet dat allemaal niet. Hij heeft heel andere zorgen aan zijn hoofd, namelijk overleven en de rebellen negeren die hem bevrijd hadden en daarvoor nu een tegenprestatie verlangen. Inderdaad, een vrij verwarrend verhaal, maar tijdens het spelen wordt snel duidelijk wat de bedoeling is. Dan zijn er twee mogelijkheden: braaf de opdrachten uitvoeren, of eerst zo veel mogelijk voetgangers en automobilisten ombrengen en dan braaf de opdrachten uitvoeren...

SICK MAAR LEUK

Even voor de duidelijkheid: Road Warrior is een zeer gewelddadig spel waarin niet wordt gekeken op een paar liter bloed. De sicko's van Gametek hebben het deze keer zelfs mogelijk gemaakt om voetgangers aan een op de wagen gemonteerde drietand te spietsen, waarna de speler vrolijk kan rondrijden met een halfdood lijk op de bumper. Mmm, petje af voor Gametek.



Er gaat niks boven hard van voren.



Feestje in de bosjes, maar opruimen ho maar...

Een concurrent gespietst, yeah!

RAPPORT

GRAPHICS	8⁰
GELUID	9⁰
ORIGINALITEIT	6⁰
SPEELBAARHEID	6⁵

- ▲ Afwisselende landschappen
- ▲ Eenvoudige besturing
- ▼ Wagen heeft nauwelijks wegligging
- ▼ Weinig verschil met deel 1

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca.1800
Systeemeisen: 486 DX-33, 8 Mb RAM, 40 Mb schijfruimte, Double speed CD-ROM speler, joystick/pad, geluidskaart.
Fabrikant: Gametek
Distributeur: Homesoft
Tel.023-5311241



Road Warrior lijkt zeer veel op Quarantine 1. Dat is op zich geen probleem (meer van iets leuks kan nog steeds leuk zijn), maar helaas is de wegligging van de taxi nog steeds zo beroerd dat rijden al snel een irritante bezigheid wordt. Jammer, want met een goede wagen had dit een superieur spel geweest.
BEN

POWER TIP
Doe dit niet op de openbare weg.

Soms is een vergelijking absoluut niet terecht, maar is het de enige manier om duidelijk te maken om wat voor soort spel het gaat. Oké dan: Ascendancy is zoiets als SimCity in space, maar dan heel anders.

NIEMAND IS ALLEEN

Zes miljoen jaar geleden bestonden er miljoenen bewoonbare planeten. Op een paar ervan ontstond dat leven ook daadwerkelijk. De merkwaardige wezens die zo het licht zagen, begonnen allen ongeveer tegelijkertijd de ruimtevaarttechnologie te ontwikkelen, om zodoende het heelal te kunnen verkennen en wellicht hun eigen gebieden uit te breiden. Al snel merkten de wezens dat ze niet alleen waren in de ruimte. Verschillende soorten aliens ontmoetten elkaar, wat soms uitdraaide op oorlog.

ALLES IS MOGELIJK

Tegen bovengenoemde achtergrond krijgt de speler van Ascendancy de opdracht een volk naar keuze de ruimte in te sturen. Daartoe moet allereerst de eigen thuisplaneet gekoloniseerd en ontwikkeld worden, op een SimCity-achtige manier: de speler begint met de bouw van fabrieken, laboratoria, landbouwgebieden en woonplaatsen. Neemt de bevolking hierdoor toe, dan is er goede kans dat op een dag de ruimtevaart wordt uitgevonden, waarna de kolonisatie van andere planeten een aanvang kan nemen.

POWER TIP

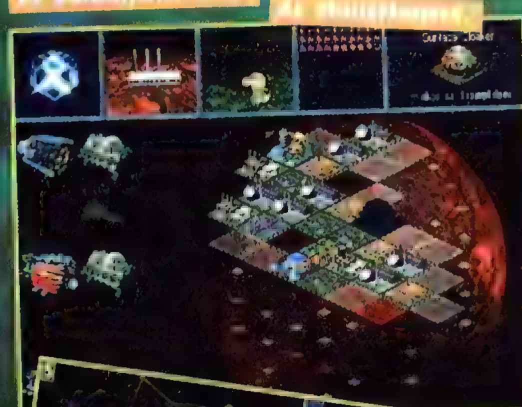
Tijdens de on-line tutorial kan je de automatische uitleg [illegible]

ALLES KAN ANDERS

Iedere actie van de speler (bijvoorbeeld een raketmotor of een fabriek bouwen) duurt een bepaald aantal dagen. Tijdens het spelen staat de klok stil, zodat de speler op z'n gemak kan uitzoeken waaraan het meest behoefte is.
Na het voorwerk volstaat een enkele muisklik om de klok te laten lopen. Door die bijvoorbeeld veertig dagen verder te zetten is de geplande motor af en kan een nieuw project gekozen worden.
De klok heeft een limiet van 99.999 dagen. Op de tienduizendste dag is het spel afgelopen en kan de meest succesvolle kolonisator de eer opstrijken.
Het spel is dan trouwens niet echt afgelopen: er zijn in totaal 21 verschillende volken om uit te kiezen. Daarnaast is de grootte van het universum aan te passen en de gemoedstoestand waarmee alle wezens beginnen; vreedzaam, neutraal of oorlogszuchtig. Tezamen biedt dit zoveel mogelijkheden dat dit spel echt heel vaak opnieuw gespeeld kan worden zonder dat het op elkaar gaat lijken.

RUIMTE VOOR IEDEREEN

Van eventuele ruimtegevechten moet je je trouwens niet al te veel voorstellen: Ascendancy is op de eerste plaats een strategie- en diplomatiespel. Tijdens de strijdgedeeltes wordt het vuren op andere schepen wel visueel weergegeven, maar te klein om space-shoot'em up liefhebbers echt te bekoren. Voor hen is dit spel dan ook niet bedoeld, al kan ik Ascendancy iedereen aanraden die graag af en toe op wat voor manier dan ook in de ruimte verblijft.



[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]

De rassen zijn [illegible]

Een greep uit de rassen [illegible] van het heelal.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	9°

- ▲ Vaak opnieuw te spelen
- ▲ Zeer goede speluitleg
- ▲ Mooie muziek
- ▼ Strijdgedeeltes vallen tegen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr.ca. 1450
Systeemeisen: 486-33, 8 Mb RAM, 15 Mb schijfruimte, Double Speed CD-ROM, SVGA, muis, geluidskaart, Dos 5.0.
Fabrikant: The Logic Factory/Virgin Interactive Entertainment
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-5311241

8⁵

Er zijn nog twee dingen die dit spel de moeite waard maken. De eerste is de ingebouwde handleiding, die op een zeer fraaie manier laat zien hoe het spel gespeeld moet worden. De tweede is de zeer sfeervolle muziek, die (voor de kenners) sterk lijkt op 'De planeten' van Holst. Schaf Ascendancy aan en beleef en beluister het zelf maar. Je zult niet teleurgesteld worden.
REN

ASCENDANCY

Graveyard Edition Corpse Killer

Fooh-pah (foe-pa) man, fooh-pah. Dit zijn de veel gebruikte woorden van Winston die in Corpse Killer als begeleider de anti-zombie missie ondersteunt. Een missie op het eiland Cay Noir, ergens in het geheimzinnige Caraïbisch gebied.

DR. HELLMAN

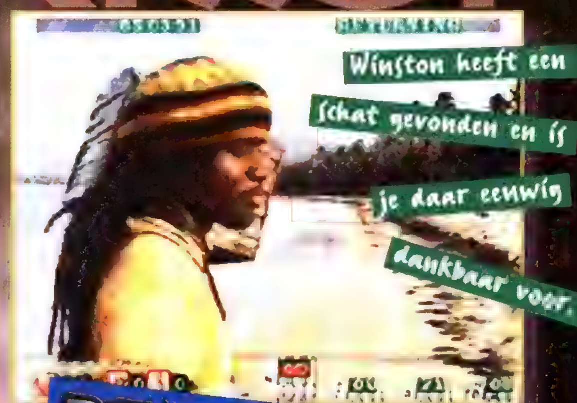
Cay Noir is het eiland waar duizenden jaren lang een volk leefde dat de kunst beheerste om de doden weer tot leven te wekken. Een paar honderd jaar geleden stierven de laatste mensen van dit ras uit en met hen, ging ook de kennis van het zombiedom verloren. Of toch niet? Een Amerikaanse onderzoeker, Dr. Hellman, was al van kinds af aan geobsedeerd door deze verloren cultuur. Na zijn studie ging hij jaarlijks voor onderzoek naar het eiland om de tradities en gebruiken van dit haast vergeten volk te bestuderen.

DANIEL COOPER

Maar zijn onderzoek liep enigszins uit de hand. Hellman vond een aantal oude manuscripten en leerde zo zelf de kunst van het zombieïsme. In het grootste geheim, diep in de lavagrotten, werkte hij op het verlaten eiland aan een heus zombie-leger. De Amerikaanse overheid kreeg lucht van zijn praktijken en stuurde een aantal commando's naar het eiland om Hellman en zijn doden het zwijgen op te leggen. Maar zijn kracht en macht werd onderschat en de militairen werden gevangen genomen. Toen dit in het Pentagon (het Amerikaanse ministerie van defensie) bekend werd, nam generaal Harlan Skowcroft de beslissing om jou, Daniel Cooper, te sturen. Het is jouw taak de zombies uit te roeien en daarna Dr. Hellman voorgoed het zwijgen op te leggen.

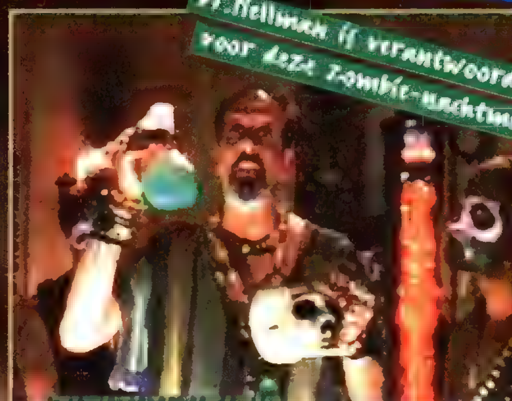
GILLENDE LIJKEN

Met een vliegtuig word je boven het eiland gedropt maar het zit niet mee. De parachute blijft aan een palmboom haken en hulpeloos hang je daar. Plotseling springt een zombie uit de bosjes en bijt met volle kracht in je kuiten. Een paar seconden later zakt de dode met een hakmes in zijn rug door zijn knieën: Winston is je te hulp geschoten en is vanaf dat moment je gids en raadgever.
Hij vertelt je dat je door de beet van de zombie bent vergiftigd en regelmatig een zogenaamde zombiecocktail moet drinken, anders verander je zelf in een levende dode. Overal op het eiland liggen half vergane lijken. De dood is te ruiken en er mag geen seconde verloren gaan. Op naar het eerste zombiekamp. Magazijnen vol? Knal er maar op los!
Dit hele verhaal speelt zich af in full motion video. De beelden zijn, alhoewel soms een beetje vaag, van goede kwaliteit en er kan lustig op los geschoten worden. Het gillen van de lijken die door jou worden neergemaaid zal je 's nachts [illegible] achtervolgen, [illegible] het is het waard!


Winston heeft een schat gevonden en is je daar eeuwig dankbaar voor.

POWER TIP

Blijf denken aan je gezondheid, er lopen al genoeg doden rond.


Dr. Hellman is verantwoordelijk voor deze zombie-nachtmerrie.


Kill the creeps!


Alleen met een serie Dafura-kogels is deze engerd af te maken.


Maak kennis met Winston, lolbroek, rasta, raadgever en chauffeur.

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	8⁸
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	8°

- ▲ Lekkere blaster
- ▲ Goede karakters
- ▲ Winston Man!
- ▲ Degelijk camerawerk

SATURN
Prijs: ƒ 119,50 Bfr.ca.2150
Fabrikant: Digital Pictures/Sega
Distributeur: Dimensions Plus
Tel.050-3129818

8²

Corpse Killer is eerder een melig dan een vet actie spel. Maar desondanks is er genoeg te beleven. Het is aan de lopende band corpsje schieten en tegelijkertijd denken aan je eigen gezondheid. Iets voor een kermis attractie?

THOMAS

PO'ed



No mercy for Amazons!

RAPPORT

GRAPHICS	8^{5}
GELUID	7^{7}
ORIGINALITEIT	7^{8}
SPEELBAARHEID	7^{8}

- ▲ Super melig
- ▲ Leuke wapens
- ▲ Afwisselend
- ▼ Onoverzichtelijk

3DO
Prijs: ƒ 139,- Bfr.ca. 2500
Fabrikant: Any Channel
Distributeur: PMR
Tel. 023-5424716

7^{9}

Van de blaster games die tot nu toe voor de 3DO zijn uitgekomen is PO'ed verreweg de beste. Beginnen met een koekepan en eindigen met Missile-cams en Meat-seekers. Meligheid kent geen tijd. Get PO'ed!

THOMAS

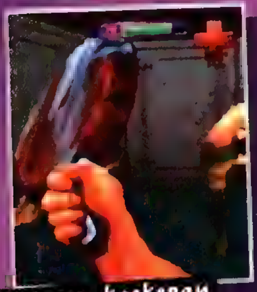
Je bent kok aan boord van een groot ruimteschip. De kaassoufflé staat er lekker bol bij en tevreden haal je hem uit de oven. Totdat je de aanwezigheid voelt van een wezen. Je draait je om en... daar staat een enorme aars met benen, huh?

VETTE BIEFSTUK

De enorme kaassoufflés van hoofdrolspeler Ox de kok zijn de lekkerste van de Melkweg. Hij had hij al eens een aanbieding gekregen van een gerenommeerd restaurant om die intergalactische reizen achter zich te laten en op Aarde zijn kookkunsten te vertonen. Maar nee, Ox hield van het avontuur, maar wat hem in PO'ed te wachten staat had hij toch liever niet mee willen maken.

KOEKEPAN

De missie om een groot buitenaards en vijandelijk ruimtestation te veroveren loopt uit op een grote mislukking. Alle mannen en vrouwen worden door de meedogenloze Buttheads, Ralphs, Amazons, Blobs en Arnies afgeslacht.
De enige overlevende is Ox. Met als wapen een oversized koekepan gaat hij de strijd aan met deze afzichtelijke wezens. Kabeng! Een mep in de stinkende anus van Butthead en het enige wat overblijft is een smerig hoopje bloed en beenderen. Maar Ox moet snel een ander wapen vinden want de anti-aanbaklaag begint los te laten...



Met een koekepan een Butthead voor z'n anus rammen.

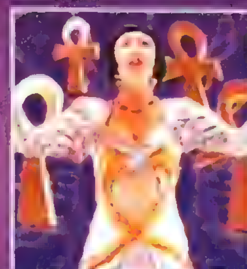


Met een vlammenwerper krijg je die Blobs wel klein.

Killing Time



Die revolver moet je wel drie keer overhalen voor wat resultaat.



Tess Conway, gefixeerd door occulte zaken.

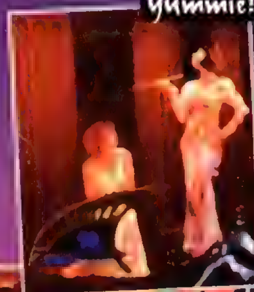
3DO begeeft zich weer op het Doom pad. Na Monster Manor, dat een kleine twee jaar geleden verscheen, kunnen de shotguns weer uit het vet gehaald worden.

TESS CONWAY

Killing Time haalt het niveau van Doom bij lange na niet maar het verhaal is ijzersterk. In een korte video wordt de verleidelijke Tess Conway geïntroduceerd. Het zijn de roaring twenties. Haar man was enkele jaren daarvoor leider van een archeologische expeditie in Egypte en vond daar een duizenden jaren oude farao klok. Deze klok zou de kracht hebben om het eeuwige leven te schenken. Kort nadat de klok gevonden was, verdween deze echter weer samen met de lieftallige Tess en haar hele gevolg. Wat was er gebeurd? Aan jou de taak om dit mysterie op te lossen.

CONWAY ESTATE

Met alleen maar een lullig revolvertje word je op het eiland gedropt waar het huis van Tess Conway staat. Het onderzoek kan beginnen. Voor je vizier ontvouwt zich een doolhof van tuinen en imponerende kamers. Al schietend is het de bedoeling dat je het mysterie van de Egyptische klok en de verdwijning van Tess Conway en haar medebewoners ontrafelt.



De lieftallige Tess in een zijden jurk, yummie!



Tijdens je zoektocht krijg je regelmatig aanwijzingen van verschijningen uit de schemerzone.

RAPPORT

GRAPHICS	8^{1}
GELUID	8^{0}
ORIGINALITEIT	6^{5}
SPEELBAARHEID	4^{5}

- ▲ Aardige graphics
- ▲ Leuke verhaallijn
- ▼ Te veel gepuzzel
- ▼ Te weinig geweld

3DO
Prijs: ƒ 149,- Bfr.ca. 2680
Fabrikant: In-house
Distributeur: PMR
Tel.023-5424716

6^{8}

Killing Time doodt de tijd, dat is waar, maar het is allerminst eenzelfde blaster als het vergelijkbare Doom. Met name door het beperkte wapenarsenaal blijft het een spel voor de minder bloeddorstigen onder ons.

THOMAS

ENDOR-FUN

Eindelijk: een spel waar je een beter mens van wordt. Tenminste, als je de verborgen boodschappen doorkrijgt. Ja, het is zover: new agers hebben een game gemaakt.

RAPPORT

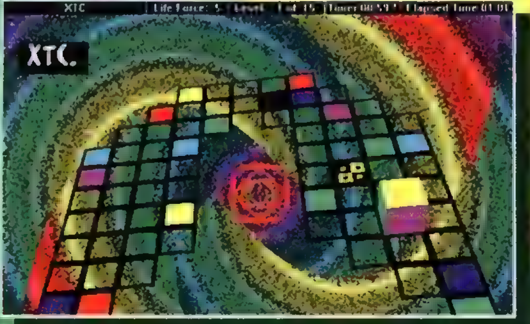
GRAPHICS	8.5
GELUID	9.0
ORIGINALITEIT	9.0
SPEELBAARHEID	9.0

- ▲ Zeer veel variaties
- ▲ Psychedelische lichteffecten
- ▲ Verborgen boodschappen
- ▼ Veel new age terminologie

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: 486-33, 4 Mb RAM, 1 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis.
Fabrikant: One Song/Time Warner Interactive
Distributeur: PMR
Tel. 023-5424716

8.9

Simpel van opzet, maar veelzijdig in z'n mogelijkheden. [illegible] Peace, love en happiness!
BEN



XTC.

PSSST, BLIKJE KOPEN?

Vroeger ging het gerucht dat Coca Cola verborgen reclame in bioscoopfilms stopte, bijvoorbeeld door in een scène die zich afspeelde in de woestijn, een enkel beeldje in te lassen van een blikje cola. Doordat het slechts om één beeldje ging, verstopt tussen de 33 andere beeldjes die de kijkers per seconde te zien kregen (films draaien met een snelheid van 34 beeldjes per seconde), zag niemand het blikje cola maar het onderbewustzijn zou het betreffende beeldje echter wel waarnemen. Het gevolg: bioscoopbezoekers kregen plotseling ontzettend veel zin in een blikje Coca Cola. De firma Coca Cola heeft bovenstaand gerucht altijd ontkend. Het zou niet waar zijn, het zou bovendien niet werken ook.

RUBYCUBE OP HERHALING

Toch zijn verborgen boodschappen (die worden overgebracht door de begeleidende muziek) juist dat waar het allemaal om draait bij Endorfun, een spel dat onder meer bedoeld is om 'je bewustzijn te verrijken, je hart te openen, je ziel aan te raken en om gewoon leuk te zijn.'
Het spel zelf is verbazend simpel van opzet en veelzijdig in z'n mogelijkheden. Alles draait om een kubus met verschillende kleuren. De kubus kan over het speelveld schuiven en draaien. De speler wordt geacht de kubus zo te kantelen dat een bepaalde kleur correspondeert met een geselecteerd gekleurd vakje op het speelveld. Doe je het goed, dan verdwijnt dat vlakje en licht ergens anders een ander gekleurd vakje op, waarna de oefening herhaald kan worden.



Endorfun.

Spirit Masters.


Niet spieken hè.

Hmm, calemares fritti.

ENTO-MORPH

De World of Aden is opnieuw in gevaar. Nu veranderen de mensen in insekten. Het is altijd wat met die lui.

[illegible]

EntoMorph behoort net als Thunderscape tot de World of Aden-serie, dus ik had goede hoop dat het uit hetzelfde hout gesneden was... niet dus.
Hoewel het plot aardig is, zien de graphics er slecht en knullig uit. Het geheel lijkt nog het meest op spellen die een paar jaar geleden werden uitgebracht. Terug naar de good ol' days? Ik hoop het niet.

JOCHIE WARWICK

In het spel ben je Squire Warwick, een vent in een pyjama met een korte broek (yuck). Squire is opzoek naar zijn zusje, maar overal waar hij komt wordt hij aangevallen door insekten en mensen die langzaam veranderen in die beestjes. Niet echt een probleem voor Squire want hij is redelijk goed met zijn vuisten. Ondertussen lost hij allerlei, niet zo moeilijke, puzzeltjes op.

PUINHOOP!

EntoMorph kan onder andere met een combinatie van toetsenbord en muis gespeeld worden. Dit is heel aardig maar als je via de muis wilt vechten en ondertussen ook nog via de pijltjestoetsen wilt lopen, wordt het af en toe wel een zootje.


De lift.

RAPPORT

GRAPHICS	5.0
GELUID	6.0
ORIGINALITEIT	8.0
SPEELBAARHEID	5.0

- ▲ Leuk plot
- ▼ De rest

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2160
Systeemeisen: 486-66, 8 Mb RAM, 25 Mb schijfruimte, 1 Mb SVGA, Double Speed CD-ROM speler, muis, Windows, geluidskaart.
Fabrikant: SSI
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-5311241

6.0

Opvolger van Thunderscape? [illegible]
LAURA

Formule 1 Worldchampionship

Lekker, daar zat ik al een tijdje op te wachten. Een 32-bit Formule 1 spel. Fraaie bolides, de echte coureurs en een compleet race-seizoen met alles dr'op en dr'aan.

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	5°
SPEELBAARHEID	5°

- ▲ Time Trial
- ▲ Sterke tegenstand
- ▼ Weinig circuits
- ▼ Racen in je eentje

SATURN
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel.035-5286207

6

Magertjes, dat is het eerste woord dat me te binnenschiet na het spelen van Formule 1 op de Saturn. Te weinig circuits, te weinig racers om uit te kiezen, banden die vierkant zijn en (daardoor?) te snel slijten en laat ik een heel belangrijk minpunt niet vergeten; dit is (weer) een éénpersoons racespel.

MAGERTJES

Helaas, dit Formule 1 Saturn spel haalde me al snel uit de droom. Niks alles dr'op en dr'aan, 't is allemaal een beetje magertjes zelfs.
Je kunt weliswaar in de huid van de echte racers kruipen maar verder dan Hill, Katayama, Hakkinen, Alesi en die Duitse schoenmaker komen we niet. Ook het aantal circuits is zeer beperkt: Monte Carlo, Suzuka, Hockenheim en drie circuits van Sega makelij, that's all folks.

WERELDKAMPIOEN?

Als we een wereldkampioenschap rijden dan moeten toch alle circuits van het hele raceseizoen kunnen worden afgewerkt? Dan moeten er trainingen zijn waarin je een pole-position kunt halen. En van een 32-bitter verwacht ik ook nog zaken als tactische adviezen uit de pits, baancommissarissen met gele en rode vlaggen, champagne, pitspoezen enzovoort. Maar nee, niets daarvan, de drie circuits die je in de Worldchampionship-mode te spelen krijgt, staan los van elkaar. Je start achteraan het veld en mocht je winnen dan, tja dan niets eigenlijk, dan ben je misschien wel wereldkampioen of zo.

VIERKANTE BANDEN

Het spel moet verder wel ontzettend in orde zijn om deze magere feiten goed te kunnen maken.
Een perfecte besturing misschien? Nou nee, de wagens zijn redelijk wendbaar maar echt lekker strak een korte bocht door kun je vergeten. Daarbij komt dat de banden al na een paar ronden zo versleten zijn dat je als een dweil over het circuit dwarrelt. Een pitstop lost dit euvel slechts voor een paar rondjes op.
Perfecte graphics dan? Nou nee, de circuits en met name Monte Carlo zien er gelikt uit maar als je bijvoorbeeld goed naar de banden kijkt, zie je dat ze gewoon vierkant zijn. Dat moet toch beter kunnen? Ook krijg je absoluut niet het gevoel dat je echt in de auto rijdt, het is meer alsof het wegdek onder je door wordt getrokken.

STERKE TEGENSTAND

Hebben we dan niets positiefs te melden over dit spel? Ja, toch wel. De Time Trial-mode is goed uitgewerkt met name omdat je heel veel tussentijden krijgt. Zonder meer aangenaam is de sterkte van de tegenstanders. Zeker op het Monte Carlo circuit in de hard-mode moet je van goede huize komen om als winnaar de finish te bereiken. Watjes kunnen kiezen voor de easy-mode waarbij de auto automatisch snelheid mindert bij de bochten. Maar als je geen watje bent, kun je beter een ander racespel aanschaffen.

POWER TIP
Bij de start moet je gewoon rammen, met je auto kan niks gebeuren die blijft heel.




Koppositie op een van de Sega-circuits.

POWER TIP
Let ook eens op het schermpje rechtsboven. Daar zie je belangrijke momenten in de race.




De vonken vliegen er vanaf, alleen letterlijk helaas


Veel tussentijden in de Time Trial.


Dik boven de 200 km/uur en dat op vierkante banden.

POWER CD-ROM

POWER UNLIMITED



POWER CD-ROM

Aktie En Spelinfo Op Eén CD!

f15,- + 4.95 verzendk = 19.95

Hij is uit: de eerste Power CD-ROM. Honderden Megabytes met games, informatie over verleden, heden en toekomst van computerspellen, het grote Power Unlimited games-, tips- en trucsarchief en nog veel, veel meer.

HET GROTE DIGITALE POWER UNLIMITED ARCHIEF

Naast acht gloednieuwe speldemo's, krijg je op de Power CD-ROM uitgebreide informatie over (de geschiedenis van) Power Unlimited, een overzicht van alle besproken games en verwijzingen naar alle game-tips uit Eeuwig Leven. Wil je weten wanneer Mortal Kombat 3 is besproken en wat voor cijfer het kreeg, of ben je op zoek naar de Power Unlimited met de cheat-codes voor Dune II? Je vindt het op de Power CD-ROM!

Maar er is meer; wat dacht je van een ruim 120 pagina's tellend overzicht in woord en beeld met de geschiedenis en toekomst van computergames? Je leest alles over de systemen van Nintendo, Sega, Sony, 3DO, Atari, Commodore en Philips. Wat was het eerste computerspel en wat staat je in de komende jaren nog te wachten? De Power CD geeft het antwoord. Wil je de meest intieme details weten over de PU-redactie? Ook dit lees je op de CD-ROM. De CD beschikt over een prachtige, makkelijk te bedienen en bovenal unieke interface.

BESTEL 'M NU!

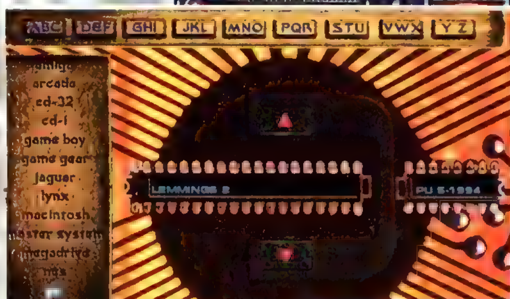
De prijs? Een lachertje! Voor maar 15 pieken (exclusief verzendkosten) heb je 'm al in huis. Dus vul die bon in en bestel deze waardevolle CD-ROM.

Wil je weten wanneer Lemmings is besproken en wat voor cijfer het kreeg? Klik en je krijgt het antwoord.



Benieuwd of de PU-redacteuren als baby al zo lelijk waren? Het bewijs staat op de Power CD-ROM.

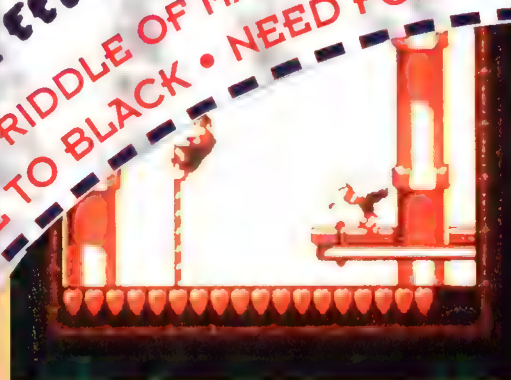
De geschiedenis en toekomst van de computergame. Meer dan 120 pagina's in woord en beeld.



Zoek en gij zult vinden met behulp van de fraaie en gebruikersvriendelijke interface.

ACHT GAMES OP CD-ROM! SPEELBARE DEMO'S VAN:

MORTAL KOMBAT 3 • HEXEN • THE RIDDLE OF MASTER LU • ZOOP
WORMS • ENDORFUN • FADE TO BLACK • NEED FOR SPEED



...m- ...e ...on ziet. Spring er in en ... een bonuswereld. ... door totdat je bij de ... helft bent. Ga daarna om- ... totdat er een Gnawty bever ... en weer loopt. Ga naar links ... e ziet een vatkanon. Spring ... n en je belandt in een bonuswereld.

Level 1-5: Rope Ravine
1. Ga bij de O van Kong naar be-

2. Na de helft moet je rechtdoor lopen en kom je in een vatkanon terecht.

Level 1-9: Artic Barrel Arsenal
1. Spring vanaf het begin in het vatkanon en schiet naar links.
2. Ga na de helft in het derde vatkanon en schiet ongeveer in het midden en je komt in een ander vatkanon terecht.



THEME PARK

Van Wouter uit Hoorn: neem als 'nick name' HORZA en start het spel. Houd tijdens het spelen de C-knop ingedrukt en je krijgt een schermpje te zien waarop je naam staat en daarachter... IS NOW CHEATING. Druk op Control + Z voor alle attracties, Alt+ Z voor alle winkels, Shift + Z en Enter + Z voor extraatjes als WC's en bomen.

DESERT STRIKE

In het decembernummer van vorig jaar vroeg W. uit Vlaardingen om codes voor Desert Strike. Daniël uit Cuyk kan hem er twee leveren:
CMB8YNMMS = nuclear storm, CMV6-NMM2 = super gun. Niels uit Olst voegt hier aan toe: als je op het fregat bent moet je vlak voor je opstijgt op Esc drukken en vervolgens op F1. Tik dan 'Waterfall'. Als het goed is ben je dan **onverslaanbaar** en heb je **oneindige munitie**. Druk op Q om een **level over te slaan** en op T voor de **turbo mode**.
Daniël uit Cuyk heeft op zijn beurt codes nodig voor het spel Jungle Strike (PC). Hij heeft de volgende codes al:
1 = 2NMGZMMS
2 = 9BN21MMMD
3 = 9BBBCNMMV
4 = YVV2TNMMC
W. uit Vlaardingen, als jij nou die codes eens even levert voor Daniël, dan zijn we allemaal gelukkig.

SPACE HARRIER

Stage-codes van een anonieme weldoener.
Stage 2: EAGF
Stage 3: CHFA
Stage 5: DGBC
Stage 6: HBGA
Stage 7: FBHE
Stage 9: BFCH
Stage 10: HGDA
Stage 11: AGEC

HEXEN

Michael uit IJsselstein, om te beginnen de vriendelijke groeten terug en onze hartelijke dank voor de **cheats voor de officiële versie**.
SATAN: godmode
NRA: alle wapens
LOCKSMITH: alle sleutels
INDIANA: alle spulletjes
SHERLOCK: alle puzzelstukjes
MAPSCO: map code
PUKE: script code
CASPER: no-clipping
INIT: herstarten van het level
DELIVERANCE: pigmode
BUTCHER: doodt alle monster op het level
TICKER: frame rate
NOISE: sound debug
WHERE: x,y coördinaten
MARTEK: type drie keer en je sterft
CONAN: no weapons
ANGEL: no-clipping mode
CARNAGE: doodt alle vijanden
GATE (01-44): levelwarp
GREEDY: alle spulletjes
JANITOR: alle sleutels
KILLS: toon frag-telling (alleen in Deathmatch)
MCCOY: 100% health
PUZZLE: puzzelstukjes
REVEAL: de hele automap
ZELIG (0-2): verander class type

SUPER THUNDERBLADE

Speciaal voor Math uit Deurne, een **levelselect**: druk tijdens het titelscherm op A, omhoog, links, rechts, rechts, links, beneden, omhoog. Dan tegelijkertijd op omhoog en START.
Onschendbaarheid: kies bij het optiescherm de moeilijkste mode. Begin een spel, vlieg vervolgens naar boven naar de linker- of rechterhoek en de vijanden kunnen je niet raken op de levels 1, 2 en 3.

AXE BATTLER

Hak ze verrot met de volgende strijdkreten:
Firewood City: JMLO BFKC DLEC EAPI
Turtle Village: PIPF OEBA ODGA IIKO
Sand Marrow: OOBK CBPM IMAM NBLP
Holm Stock: EEAP IKLN LMPE CNOG
Brookhill: AFPL JLNJ OMEM PGJK
North Valley: LGEC CLBP BIOP NICD



BATMAN: THE REVENGE OF THE JOKER

Batcodes van onze favoriete leer-fetisjist:
Stage 1-1: 1100
Stage 1-2: 1200
Guardian: 1300

Stage 2-1: 2100
Stage 2-2: 2200
Stage 3-1: 3100
Stage 3-2: 3200
Guardian: 3300

Stage 4-1: 4100
Stage 4-2: 4200
Guardian: 4300

Stage 5-1: 5100
Stage 5-2: 5200
Stage 6-1: 6100
Stage 6-2: 6200
Guardian: 6300
Stage 7-1: 7100
Guardian: 7200

WAY OF THE WARRIOR

Mike uit Haps en zijn neef zijn verslaafd aan de 3DO. Dit leverde de volgende junk op. Bij het 'enter name'-scherm een van de volgende code's intikken:

Abbot: A Gavin June 11th 1970
Cole: J Rubin Jan 6th 1970
Extra Stage: Paranoid May 5th 1975

DRAGONS LAIR (NES)

Voor wie het iets interesseert, neem de volgende **uitgangen om naar Singe te komen**:
Na de hallway: de tweede uitgang
Na de mijnen: de derde uitgang
Na de reaper: de eerste uitgang

FIFA SOCCER

Vals spelen bij voetbal, we keuren het niet goed maar het is wel zo handig om te weten.

Onzichtbare muren: A, B, B, A, C, A, B, A, B, B, A
Hot potato mode: C, R, A, B, B, R, L, A, B, A, B, R
Grotere bal: L, A, C, R, B, A, L, L
Reusachtige spelers: B, A, B, A, R, B, A, B, A, A, R
Metalen spelers: B, A, R, C, L, B, A, B, B, A
Radical curves: C, A, R, C, A, B, R, A, B, B, L
Beefcake mode: R, A, L, B, A, C, L, A, B, A
Brute mode: R, A, B, B, A, C, L, L, B, A, C, L
Crazy Bounds: L, A, B, A, R, R, R, A, C, C, A



THEME PARK

Susanne, Richelle en Diantha uit Zoetermeer zijn het een beetje zat dat Theme Park nog nooit in Eeuwig Leven heeft gestaan. Ze hebben blijkbaar niet goed gelezen, want het heeft er wel degelijk in gestaan. Maar de dames hebben desondanks nog nooit een achtbaan, een wildwaterbaan of een racebaan kunnen bouwen. Daarbij komt, ze hebben 'echt alles al geprobeerd.' Nou niet dus, anders was het wel gelukt. Maar gelukkig kregen wij een brief van Sander uit Den Burg. Hij heeft een manier gevonden om aan extra geld te komen en wie weet dames, lukt het dan wel, tenminste, als jullie Theme Park voor de MegaDrive bedoelen.
Als je **veel geld wil verdienen** met een park, stop dan veel geld in de research. Wacht dan tot je de arcade kunt krijgen. Koop de arcade en zet er zoveel mogelijk in je park, je verdient dan bij de veiling zeker tussen de 20 en 40 miljoen.
Als je een spel wilt beginnen met ƒ 25.613.000,-
toets dan in: J A A A C A A A 3 A P
Je wilt liever ƒ 30.734.000,-?
Tik dan in: Q A A A C A A A 8 A Q

COMMAND & CONQUER

Van de niet-muzikale (geeft niets hoor) Ernstjan uit Boine (waar ligt dat nou weer?) voor iedereen die het aangaat en voor Frank uit Roosendaal.
Veel geld via Disk-edit onder Windows 95: Ga eerst naar Disk-edit en zoek dan het savegame van C&C dat je wilt veranderen. Er verschijnt nu een scherm met het savegame in hexa-decimale code. Ga vervolgens naar Tools en kies Calculator, hier moet je onder 'decimale code' het geldbedrag van de savegame intypen en kun je zien welke hexa-decimale code staat voor dat geldbedrag (bijv. ƒ 4000,- = FA 00). Onthoud deze code. Vervolgens ga je naar 'hexa-decimale code' (ook in Calculator) en moet je 'SWAP' aanklikken, er verschijnt nu een iets andere code (FA 00 wordt nu A 00 F). Nu komt het erop aan om al deze code-stukjes te vinden in de hoogste waarde FF FF. Als je teruggaat naar de savegame zul je zien dat je meer dan ƒ 65.000, - hebt.

DAYTONA USA



Harmen uit Sneek is echt gek van rare muziekjes, hij stuurde ons dan ook een muzieklijst voor Daytona USA. Tik de volgende initialen in op het initialenscherm voor een **leuk deuntje**:
JIM - Alien Syndrome
K.T. of H.O - Hang On
SHO - Super Hang On
KAG of A.B - After Burner
KAO of DND - Dunk Shot
KAZ - Scramble Spirts
KEN - Line of Fire
KOU - Alex Kid
M.M of E.R of MAS - Enduro Racer
MIT of TRS: R360
NAG of GLC: G-loc
NAK OF T.B: Thunder Blade
TAK: Super Thunder Blade
OKA: Rent a Hero
O.R OF ORS: Outrun
TOR OF OSI: Turbo Outrun
YAN: Colums
IGA: Colums II
YUI: Flash Point
YOJ OF BNB: Bonanza Brothers
UME: Michael Jackson's Moonwalker
SAO: Alien Storm
EXN: Exostonot
G.F. OF HSB: Galaxy Force
GPR: GP Rider
P.D OF ISO: Power Drift
QTT: Clatet
R.M: Radmobile
S.C: Stadium Cross
S.F: Strike Fighter
S.H: Space Harrier
SDI: SDI
SMG: Super Monaco GP
V.F: Virtua Fighter
VFT: Virtua Fighter II
V.R: Virtua Racing
VMO: Vermillion
GDA: Golden Axe
TET: Tetris
.KK: Original Sonic
AKI OF DEK: Virtua Cop
H.S: Dynamite Duke
MMM: geeft gewoon een vreemd geluidje

11th Hour

Laura kon het niet laten om tegelijk met de review elders in dit blad wat oplossingen van puzzels te publiceren.

Het schaakbord op de begane grond in de foyer.
Onder de witte paarden staan afbeeldingen van de zwarte paarden en andersom. Het is de bedoeling dat je via de paardesprong de witte paarden op de witte afbeeldingen zet en de zwarte paarden op de zwarte afbeelding. Als je ieder hokje vanaf het bovenste zwarte paard (1) nummert naar beneden, dan is het tweede zwarte paard nummer 3. Het witte paard op de tweede rij is dan 6 en het laatste witte paard staat op vakje 10. Dan gaan de sprongen om de puzzel op te lossen als volgt.
B = zwart
W = wit
B1 naar vakje 8
B8 naar vakje 7
B7 naar vakje 2
B3 naar vakje 8
B8 naar vakje 7
W6 naar vakje 1
W1 naar vakje 8
W8 naar vakje 3
B7 naar vakje 8
B8 naar vakje 1
B1 naar vakje 6
B2 naar vakje 7
B7 naar vakje 8
B8 naar vakje 1
W3 naar vakje 8
W3 naar vakje 7
W7 naar vakje 2
W2 naar vakje 9
B1 naar vakje 8
B8 naar vakje 7
B7 naar vakje 2
B6 naar vakje 1
B1 naar vakje 8
B8 naar vakje 7
W10 naar vakje 6
W6 naar vakje 1
W1 naar vakje 8
W8 naar vakje 3
B7 naar vakje 8
B8 naar vakje 1
B1 naar vakje 6
B6 naar vakje 10
B2 naar vakje 7
B7 naar vakje 8
B8 naar vakje 1
B1 naar vakje 6
W9 naar vakje 2
W2 naar vakje 7
W7 naar vakje 8
W8 naar vakje 3

De boeken in de bibliotheek op de begane grond.
Alle rode boeken moeten in vier keer aan de rechterkant in de kast geplaatst worden en alle groene aan de linkerkant. Je begint aan de linker kant met het verplaatsen van boek 2 en 3 (1). Daarna boek 3 en 4 (2). Voor de derde keer verplaats je boek 6 en 7. En als laatste boek 1 en 2.
R = rood boek
G = groen boek
Beginsituatie: RGRGRGRG
1: R GRGRGGR
2: RRGG RGGR
3: RRGGGGR R
4:   GGGGRRRR

Wintercoat in de bibliotheek op de begane grond.
Het woord wintercoat is een anagram van de woorden tonic water. Dit flesje vind je op de schoorsteenmantel in de bibliotheek. Klik je op het flesje dan krijg je een filmpje te zien.

De kassa in de kamer van Brian Dutton op de tweede verdieping.
Druk van links naar rechts op de bovenste rij de eerste vijf toetsen in en op de onderste rij de eerste drie toetsen.

Rock
Het woord rock is een anagram van het woord cork. De kurk vind je ook in de kamer van Brian Dutton, maar voordat je deze kunt activeren voor een filmpje moet je eerst het kassa probleem oplossen.

Artsy
Ook het woord Artsy is een anagram, van het woord satyr. Deze combinatie van man en paard kan in de Gallery gevonden worden. Om daar te komen moet je door de staande klok heen in de foyer op de begane grond.

Heart attack
Heart is een anagram van het woord earth. De wereldbol wordt gevonden in de bibliotheek op de begane grond. Een filmpje is je beloning.







YOUNG MERLIN

In verband met Valentijnsdag en Ben's verjaardag: *alle hartjes*, van Mark uit Gouda voor jou.

1. Rechtsonder op de vlakte onder de bron met het witte water.
2. Onder de ingang van de mijn.
3. Ga in de mijn naar boven, de trap op, naar links, beneden, links, de trap op, links, de trap op en links door de muur.
4. Ga vanaf het vorige hart de trap af, naar links, naar boven, rechts, de trap op, naar links, de trap af, naar beneden, de trap af en links door de muur. Gebruik de ballon om de trap op te komen.
5. In het heggendoolhof van Pine dale is helemaal rechtsboven een afgesloten kamertje. je kunt door de linker muur heen lopen en het hart pakken.
6. Als je voor het eerst op het karretje zit moet je na de sprong rechts, de eerste beneden, de eerste rechts, de tweede beneden, de eerste links, de eerste boven, de eerste rechts , de eerste beneden, eerst rechts en doorrijden tot het hart.
7. Als je de luchtbel hebt moet je eerst naar rechtsboven en dan de weg naar het hart volgen.
8. Ga met de luchtbel naar het onderwater doolhof en ga een stukje naar boven en helemaal naar links.
9. Ga in het kasteel door de deur waar het vuur was en dan naar links. Duw het middelste blok opzij. Ga tegen de bovenste muur staan en gebruik de ballon. Pak het hart.
10. Als je voor het eerst de mierenhoop in Rainbow World ingaat, ga dan helemaal naar rechts en dan naar beneden voor een hart.
11. Gebruik de bloemen in Rainbow World tot je in een scherm komt waar de hele tijd paddestoelen uit de grond springen. Ga helemaal naar links en volg het smalle pad tot je een hart vindt.
12. Als je bij Cinder (de rode draak) bent, zet dan de tijd stil en loop hem ver voorbij.
13. Als je in Shadow King's Palace bent, moet je de laatste bocht voor de eerste deur niet nemen. Merlin rijdt dan een geheim kamertje met een hart binnen.

DEPTH DWELLER

Een rekensommetje van Sander uit Apeldoorn: ctrl + alt + i = de **god-mode**. Trouwens Sander, je kunt je modem beter gebruiken om het Powerweb te bekijken.



DOOM

Rick uit Driel heeft Doom gekocht maar komt niet langs het derde level. We willen best tips van dit spel in de PU vermelden Rick, als jij tenminste terugschrijft en het systeem erbij vermeldt.



Erik uit Zeyen heeft Doom op de 32X en hij vindt het op zich een leuk spel, maar hij kan de eindbaas nergens vinden, hij heeft het volgens eigen zeggen helemaal uitgespeeld en nu is hij bang dat Doom op de 32X een miskoop is geweest, zielig hè. Beste Erik, je hebt het nog niet echt uitgespeeld anders had je de baas wel gevonden. Trouwens, vind je een spel echt een miskoop als er geen eindbaas inzit?





FIFA 96

Vincent uit Benschop is een beetje teleurgesteld over de review van Fifa 96 voor de Mega-Drive. We hebben Andreas gevraagd of hij in het vervolg een beetje normaal kon doen. Maar je wist het eigenlijk al, Vincent. De man is gewoon niet te helpen.



hartekreten

Voor deze ene keer plaatsen we deze hartekreet: 'Mensen gezocht die net zoals ik een PlayStation hebben om trucs en zo te ruilen.' Schrijf naar: Pablo Van Achter, Lange Nieuwstraat 58 2000 Antwerpen, België.

Gaan jullie inderdaad trucs uitwisselen, stuur dan effe een kopie van de briefwisseling naar de redactie onder het motto, kleine moeite, groot plezier.

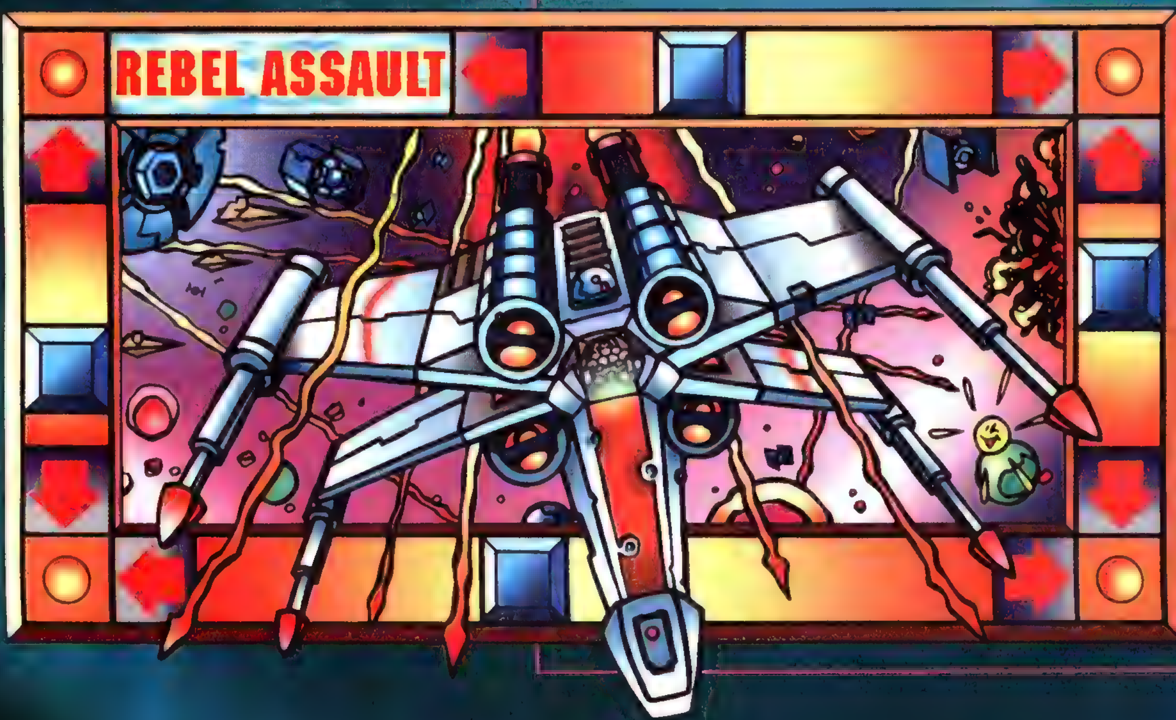
Peter uit Zaandam staat na 50.000 pennen te hebben versleten nog steeds niet in de PU. Nou bij deze dan Peter, en krijgen we nu dan die nudeality van Sonya, we willen ook wel eens lachen.

REBEL ASSAULT II

Van onze Ben, de Passwoorden:

Voor het simpelste niveau

Level 2: JABBA
Level 3: ENDOR
Level 4: LACHTON
Level 5: BORSK
Level 6: KROYIES
Level 7: AURIL
Level 8: KAMPL
Level 9: FERRIER
Level 10: GALIA
Level 11: DENARII
Level 12: SADOW
Level 13: ONDERON
Level 14: ALEEMA
Level 15: CATHAR
Level 16: DOMINIS



Novice level
Level 2: EWOKS
Level 3: CHEWIE
Level 4: DANKIN
Level 5: NOGHRI
Level 6: CHAMMA
Level 7: BOGGA
Level 8: INCOM
Level 9: KROTHLIS
Level 10: SIOSK
Level 11: ADEGAN
Level 12: AMANDA
Level 13: AMBRIA
Level 14: SYLVAR
Level 15: MIRALUKA
Standard level
Level 2: BANTHA
Level 3: KATANA
Level 4: DENGAR
Level 5: PELLAEON
Level 6: ITHULL
Level 7: STENNESS
Level 8: MYRKR
Level 9: CHURBA
Level 10: ARTOO
Level 11: SATAL
Level 12: LOBUE
Level 13: DENEBA
Level 14: STURM
Level 15: CRADO
Finale CARRACK
Expert level
Level 2: ANAKIN

Wie weet de rest?



POWER TIPS in BEELD DONKEY COUNTRY 2


Spring van libelle naar libelle.


Spring altijd op het laatste moment.


Raak de groene ton zodat het luik opengaat.


Weer zo'n verdomd luik.


Spring hier niet tegenaan!


Onder de wesp door en over de ton heen.

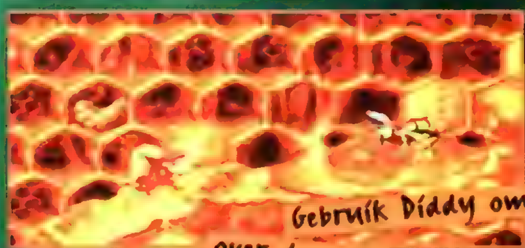
Target Terror

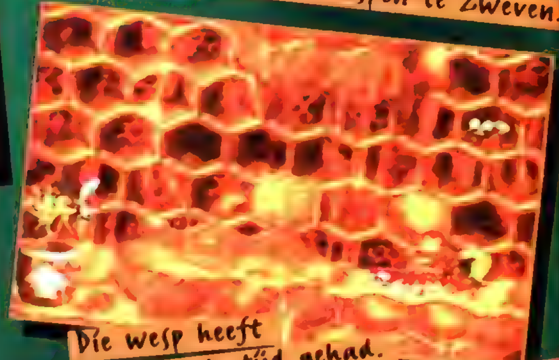

Spring over de wesp heen, bovenop de groene ton.

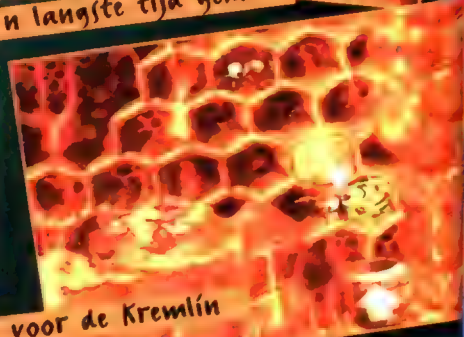

Jump before you die!


Twee bonuslevels als je via deze haak naar boven klim

Hornet


Gebruik Diddy om over de wespen te zweven.


Die wesp heeft z'n langste tijd gehad.


Pas op voor de Kremlin die vlak boven de wesp zijn haken uitgooit.

KONG

K.Rool schiet een stalen bal op Diddy en Dixie.



Raap 'm op en gooi 'm terug.





Spring hier naar beneden.

Als Rool aan de andere kant staat, gooi de stalen kogel dan terug in z'n kanon.



Het begint te haperen en... kaboem!



Hole

Met Diddy kom je via de haak op een nieuw platform.

Maar pas op, Rool begint meteen daarna weer te knallen.



En dit keer zijn het gevaarlijke stekelballen.



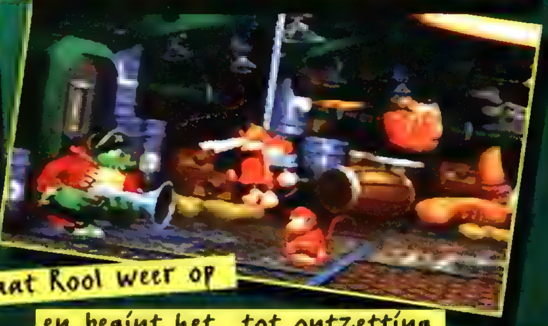
Als je maar volhoudt, krijg je Rool op de knieën



en komt Donkey uit een luik vallen.



Maar al snel staat Rool weer op en begint het, tot ontzetting van Donkey, weer opnieuw.



K.Rool Duel

powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

Schrijf duidelijk! Gebruik je nieuwe telefoonnummer

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen.
Interesse?
Neem contact op met VNU Business Publications, Rocky Wilson, 020 - 4875468; fax 020 - 4875702 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

SEGA

Te koop: MegaDrive + 2 controllers + 8 spellen (Sonic 1 en 3, Pugsley, Streets of Rage 2, World of Illusion, Mortal Kombat 2, James Pond 2, Megagames) + Sega codeboek voor ƒ415,-. Tel.0492-552495 of 0492-464469.

Te koop: MegaDrive II met 2 joypads (1 6-button) + 5 spellen (Sonic 2, Jungle Strike, NBA Jam 1 en 2, Virtua Racing). Tel.035-6242150, Hilversum.

Te koop: MegaDrive + Sega CD (32-bit), incl. 2 controllers en 20 spellen. Spellen ook los te koop voor ƒ39,- per stuk. Tel.050-5343117, Jochum (Haren, Groningen).

Te koop: MegaDrive met 20 spellen (o.a. Super Street Fighter 2, Shining Force 2, Flashback, Mortal Kombat 2, Pitfighter, Shinobi, Jordan vs. Bird, ATP Tour, Mickey Mouse, Streets of Rage) voor ƒ900,-. Tel.010-4512563.

Te koop: MegaDrive met 8 supergames (o.a. MK 1 en 2, Mega Turrican, Sonic en Rocket Knight Adventures). Alles in orig. doos met handleiding. Evt. met tijdschriften. Prijs ƒ449,95. Tel.013-5216478, Johan (Oisterwijk).

Te koop: 32X met 4 spellen (Doom, Virtua Racing Deluxe, Mortal Kombat 2, Star Wars Arcade). Ik verkoop niks los, alles voor ƒ375,-. Tel.075-6350556, Andy (Zaandam).

Te koop: MegaDrive in goede staat, prijs overeen te komen, een Mega CD 2 in goede staat, prijs overeen te komen. De volgende spellen: Toki, Sonic the Hedgehog, Rolo to the Rescue, Kid Chameleon, Road Avenger (alleen voor Mega CD). Prijs overeen te komen. Tel.(0032) 089/462192, België.

Te koop: MegaDrive + Mega CD + 10 MD spellen + 5 CD spellen + 3 joysticks. Alles in doos, in goede staat. Alles in 1 koop voor ca. ƒ925,-. Tel.0299-437664, Orlando.

Te koop: 3 Saturn spellen (Clockwork Knight, Virtua Fighter en USA versie van Panzer Dragoon + universal adapter). 1 spel voor Bfr. 1500, 3 spellen voor Bfr. 3500. Adapter gratis. Alles in originele staat. Tel.(0032) 014/868047, Patje (België).

Te koop: MegaDrive + Mega CD + 2 spellen (o.a. Ground Zero Texas). Alles met doos. Z.g.a.n. Winkelwaarde ƒ1200,-, vraagprijs ƒ400,-. Jasper de Jong, Wormserstraat 24, 3067 EW Rotterdam.

Te koop: MegaDrive met joypads + 3 spellen (Ariël, Batman Returns, Dracula). Vraagprijs ƒ225,-. Wie direct belt krijgt er nog 1 MegaDrive spel bij. Tel.051-6330226, Douwe (Friesland). Bellen na 18.00 uur.

Te koop: Sega CD voor MD I + 10 spellen + Pro CDX voor ƒ1250,-. Tel.0184-411785, Sliedrecht (na 17.00 uur).

Te koop: MegaDrive + Mega CD + 32 X en menacer, voor de 32 X Star Wars Arcade, voor de MegaDrive Mortal Kombat en voor de Mega CD Final Fight, Thunderhawk, Time Gal, Road Avenger, Sonic CD en Power Factory + mega converter. Prijs ƒ900,-. Tel.0320-227616, Matthijs.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Mortal Kombat, Eternal Champions, Stargate, Mickey Mania, Sonic 2, Bloodshot (3-D), Street Fighter 2, e.a. Prijs n.o.t.k. Tevens te koop: Game Gear + spellen + adapter voor ƒ200,-. Tel.033-4727802, Pascal van der Starre (na 18.30 uur).

Te koop: MegaDrive + 2 controlpads + 14 spellen (o.a. MK 3, The Incredible Hulk, The Lion King, NBA Jam, Batman en Robin, Fifa Soccer '94, Sonic 1, Super Thunder Blade, X-men, Spiderman X-men, Terminator 2, Second Samurai, Spiderman, Batman 1). Prijs ƒ750,-. Tel.0223-627809, geen vervoer.

Te koop: Game Gear + 6 spellen + adapter + accu + tas. Alles compleet met alle hoesjes voor maar ƒ400,-. Tel.0172-435556.

Te koop: MegaDrive met 8 spellen (o.a. Fifa Soccer, Quackshot, Ea Icehockey, Mickey en Donald en Sonic), converter voor USA/Jap. spellen, 3 joysticks, RF-switch. Alles met handleiding. Slechts ƒ299,-. Tel.013-5344030, Jeroen.

Te koop: MegaDrive met 4 spellen (MK 2, Streets of Rage 2, JP en Shinobi) en 2 controlpads voor ƒ250,- of te koop met 13 spellen (o.a. Tiny Toons, Indiana Jones, Altered Beast, Alex Kidd etc.) voor ƒ450,-. Alles met boekjes en doos. Tel.010-5116723.

Te koop: MegaDrive Bfr. 3000 met spel naar keuze. Alle games voor Bfr. 1000: Splatterhouse 2, Paperboy 2, Sonic 1, 2 en 3, Knuckles en Spinball, Mario Andretti Racing, Power Drive, Robocop 3, Gods, Jurassic Park Rampage Edition, Fifa Soccer '95, International Tour Tennis, Desert en Urban Strike, Lotus 2, Bob, Combat Cars, Winter Olympics, etc. Tevens te koop: game genie voor Bfr. 2000 en een action replay voor Bfr. 2000. Tel.(00 32) 054/321699, Philippe Coolen (België).

Te koop: MegaDrive II met 2 spellen (Pitfall, Sunset Riders) + 2 joypads. Bijna nooit gebruikt, alles in doos incl. handleiding. Prijs ƒ200,-. Tel.035-6942671, Lucas.

Te koop: MegaDrive + Sega CD, 2 infrarood joysticks en 23 spellen (o.a. Sonic CD, Sonic & Knuckles, Wonderdog, Final Fight CD, Ecco, Aladdin, Gunstar Heroes, Cool Spot). Alles in prima staat. Aanschafprijs ƒ3600,-. Te koop voor ƒ800,-. Tel.070-3236394.

Te koop voor Mega CD: Ground Zero Texas ƒ75,-, Starblade ƒ65,-, Silpheed ƒ50,-, Sherlock Holmes ƒ50,-, Ecco the Dolphin ƒ75,-, Sherlock Holmes 2 ƒ50,-, Tomcat Alley ƒ75,-, Slam City ƒ65,-, JNXS Make My Video ƒ40,-, Supreme Warrior ƒ75,-, Prize Fighter ƒ50,-, Time Gal ƒ65,- en Sewer Shark ƒ50,-. Tel.0515-920843, Eelco v/d Meer.

Te koop: MegaDrive + 2 joysticks + Sonic 1 en Urban Strike voor ƒ200,-. Tel.070-3255521.

Te koop voor MegaDrive: WWF Raw ƒ40,- of ruilen tegen Theme Park (evt. ander spel). Tel.074-2771923.

Te koop: MegaDrive I + 5 spellen (o.a. Space Harrier 2, Galaxy Force 2) en 1 joypads. Vraagprijs ƒ450,-. Te ruil voor MegaDrive: F22 Interceptor, Warpspeed, Alicia Dragoon. Ruilen tegen Fantasy Star 4 of ander leuk spel (bijbetaling mogelijk). Voor Mega CD: Night Trap, Road Avenger of andere. Tel.024-3731118, Patrick (Nijmegen).

Te koop: MegaDrive II + 2 controlpads + 7 topspellen (World Cup '90, World Cup '94, Columns, Aladdin, Sonic 2, Super Hang On). Z.g.a.n., bouwjaar 1994. Alles in doos. Nieuwprijs ƒ815,-, nu ƒ450,-. Tel.0314-330856, Bas.

Te koop: MegaDrive II met twee controlpads en de spellen Sonic 2, Shaqu Fu, MK 2, Zombies, R en R Racing, Streets of Rage 2, NBA Jam. Tel.0184-614282, Ronald.

Te koop: MegaDrive + 5 spellen (Lion King, Mortal Kombat, Street Fighter 2 e.a.), incl. 1 x 3-knops en 1 x 6-knops controllers. Alles in doos incl. boekjes voor ƒ350,-. Tel.073-6422582, Jamie.

Te koop: Saturn spelcomputer, gewonnen met prijsvraag. Niet gebruikt. Compleet in originele verpakking, spel Virtua Fighter, 1 jaar garantie. Prijs ƒ799,-. Tel.0114-311060.

Te koop: MegaDrive II + 2 joypads + propad + converter + 10 spellen (o.a. MK 2 en 3, Maximum Carnage) + Mega CD II + 2 spellen + Game Boy met 1 spel. Winkelwaarde ƒ1450,-, nu voor ƒ800,-. Tel.0320-281670, Lelystad (na 18.00 uur).

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Shining in the Darkness, Shining Force 2, Might & Magic. Voor Mega CD: Bloodshot, Dune, Shining Force, Sherlock Holmes, Ball Jacks. Vanaf ƒ20,-. Tel.0111-415536.

Te koop: MegaDrive II met 2 controlpads en 3 spellen (Mortal Kombat 2, Sonic 2, Ren & Stimpy). Alles met boekje. Zo goed als nieuw voor ƒ350,-. Tel.078-6183546.

Te koop: MegaDrive II met 2 controlpads + 16 spellen (o.a. Aladdin, Sonic, Batman) + menacer met 6 spellen. Alles in originele dozen, met handleiding en in een perfecte staat. Vraagprijs ƒ600,-. Tel.0523-260945, Hardenberg.

Te koop: 12 MegaDrive spellen, o.a. Rambo 3, Turtles, Ranger X, Dracula, Hook, Megagames 1 en 2. Prijs ca. ƒ40,- per stuk. Tel.010-4514018, Frank v/d Graaf.

Te koop: MegaDrive + 3-knops joypad + 6-knops joypad + quickshot joypad + 32X + 8 spellen (Doom (32X), Sonic 1 en 3, MK 2, Shinobi 2 en 3, Pitfall en Sonic Spinball). Alles in 1 koop voor ƒ700,-. Geen ruil. Tel.0592-291201, Erik (na 20.00 uur).

Te koop: MegaDrive II met 15 spellen (o.a. Rock 'n Roll Racing, Maximum Carnage, Combat Cars, The Lost Vikings, Asterix, Moonwalker). Winkelwaarde ƒ1400,-, voor ƒ600,-. Z.g.st. Tel.050-5412556, Groningen.

Te koop: MegaDrive compleet met kabels, 4 joysticks (2x3-button en 2x6-button), 17 spellen (o.a. Virtua Racing, Kawa Super Bikes, Sonic 2, Ecco the Dolphin etc.). Alles in doosje met boekje. Vraagprijs ƒ800,-. Alles in 1 koop. Tel.0162-522688, na 17.00 uur.

Te koop: MegaDrive + menacergeweer + 7 spellen (o.a. MK 2, Fifa Soccer, spel voor menacer) + extra flightstick + enkele Sega magazines, alles is compleet in doos met boeken. Nieuwprijs ca. ƒ1200,-, bij mij voor ƒ450,-. Tevens te koop: Game Boy met 4 spellen + veel accessoires, compleet voor ƒ200,-. Tel.0252-376908, Olaf (Noordwijkerhout).

Te koop voor MegaDrive: Mortal Kombat 2, Global Gladiators, The Terminator, Chuck Rock, Spiderman, Alisia Dragoon, Tazmania voor ƒ225,-. Tel.010-5917187.

Te koop of te ruil voor MegaDrive: Super Off Road ƒ35,- of ruilen voor Lotus, Shaq-Fu ƒ50,- of ruilen voor MK 1, The Immortal ƒ35,- of ruilen tegen Wonderboy 3, Lion King ƒ75,- of ruilen tegen Streets of Rage 3 of Sonic & Knuckles. Tel.030-2421861, Sjors (Utrecht).

Te koop: MegaDrive + Mega CD II + 6 spellen (o.a. Thunderhawk, MK, Prince of Persia e.a.) + 2 radiografische controllers, 1 extra joypad. Prijs ƒ900,-. Tel.045-5219932, Richard Hofland (Brunssum).

Te koop: MegaDrive met 3 joysticks (1 gewone turbo en 6-knops) met 8 spellen (o.a. Mortal Kombat 3 en Flashback). Prijs ƒ350,- (winkelwaarde ca. ƒ1000,-). Wie snel beslist krijgt er een Menacer met 6 spellen bij cadeau. Tel.0475-533337, Frank.

Te koop: MegaDrive met 3 controllers en spellen (Sonic 1 en 2, Urban Strike, Street Fighter 2 SCE en Super Thunder Blade) voor ƒ299,-. Tel.0343-561562, Jan-Willem Langbroek (omg. Utrecht).



powersales

Te koop: Mega CD II + 2 controllers (1 gewone, 1 arcade powerstick) + 4 spellen (After Burner 3, Ecco the Dolphin, Sherlock Holmes, Road Avenger), inclusief handleiding voor ƒ685,-. Tel.033-2774804, alleen in het weekend.

Te koop: MegaDrive + Mega CD, geschikt voor import spellen cd + cart., 4 pad-joysticks (waarvan 2 pro pads), menacer met 2 cartr. (7 spellen), 8 MD spellen + 10 waanzinnige cd's (o.a. Rebel Assault, Jaguar XJ 220, Sewer Shark etc. Alles compleet met boekjes. Winkelwaarde ƒ3400,-, vraagprijs ƒ1499,-. Tel.0227-593523.

Te koop: MegaDrive II (ca. 11/2 jaar oud) met 20 spellen incl. beschrijving (o.a. Urban Strike en Clay Fighters) en 3 joypads (1 3-knops en 2 6-knops) en menacer. Prijs ƒ1000,-. Tel.023-5617921.

Te koop: MegaDrive + Mega CD II + 20 spellen + 3 joysticks. Vraagprijs samen ƒ1100,-. Los: MD ƒ450,-, CD ƒ750,-. Tel.0227-541619, na 19.00 uur.

Te koop: MegaDrive II + Mega CD II + 5 spellen (o.a. Thunderhawk, Soulstar) voor ƒ425,-. Tel.0570-655501, Dennis (Deventer). Tussen 17.00 en 18.00 uur.

Te ruil voor MegaDrive: mijn Eternal Champions (met doos en boekje) tegen Jungle of Desert Strike, Street Racer of Super Street Fighter 2 (of Turbo). Mijn NBA All Star Challenge (met doos en boekje) tegen Sonic Spinball of Earthworm Jim. Mijn Double Dragon 3 (zonder doosje en boekje) tegen Sonic 1, 2 of Virtua Racing. Over andere toffe spellen valt te praten. Ik heb geen vervoer, maar ik doe het wel per post. Tel.0187-641759, Robbie (Oude-Tonge, ZH).

Te koop: MegaDrive II + 3 joypads (1 SG ProPad) + 32X + 11 spellen (o.a. MK 1 en 2, Robocop vs Terminator, Aladdin, Virtua Racing (32X), Sonic 2, Batman etc.), documentatie + doosjes aanwezig + or. verpakking van MegaDrive + 32X. Prijs alles bij elkaar ƒ1000,-, alleen MegaDrive + spellen ƒ700,-, alleen 32X = spel ƒ300,-. Tel.036-5333723, Almar.

Te koop voor MegaDrive: Outrun ƒ25,-, James Bond, the Duel ƒ25,-, Zool ƒ30,-, Sunset Riders ƒ50,-, Nigel Mansell W.C. Racing ƒ60,-, Double Dragon 3, arcade game ƒ30,-. Alles bij elkaar voor ƒ175,- (winkelwaarde ca. ƒ500,-). Als je alles in 1 keer koopt, krijg je er een joypad met slow-motion bij. Alles compleet met boekjes en doosjes. Tel.0181-216517.

Te koop: MegaDrive incl. 2 joypads (1x 6-button) en 15 spellen. Prijs ƒ500,-. Tel.0522-253016, bellen na 18.00 uur of in het weekend.

Te ruil voor MegaDrive: mijn Streets of Rage 2 en T2 The Arcade Game voor jouw Dune 2. Tel.038-3328169, Edwin (IJsselmuiden).

Te koop: MegaDrive II met 2 controlpads + 12 spellen (o.a. Beavis & Butthead, Bubba 'n Stix, Street Fighter 2). Alles pas nieuw voor ƒ649,-. Tel.0183-301198.

Te koop: MegaDrive met 2 controllers en 3 spellen (Virtua Racing, Sonic en Lemmings 2). Dit keurig in doos voor eventueel kadootje. Vraagprijs ƒ295,-. Tel.0545-293166, Christiaan.

Te koop voor Saturn: Panzer Dragoon ƒ100,-, Pebble Beach Golf Links ƒ100,-. Te koop voor MegaDrive: Urban Strike ƒ100,-, Theme Park ƒ120,-, Streets of Rage 3 ƒ75,-, Robocop vs. Terminator + US converter ƒ125,- zonder converter ƒ75,-, Mortal Kombat 2 ƒ85,-, Eternal Champions ƒ75,-. Alle MegaDrive spellen in 1 koop met converter ƒ500,-. Alles is nog zo goed als nieuw. Tel.0715-221367, Leiden. Ik heb geen vervoer.

Te koop: Master System 2 + 6 spellen (o.a. Sonic, Asterix & Obelix, Bomber Rain). In goede staat. Prijs ƒ150,-. Tel.035-6838307.

Te koop: MegaDrive met 3 joypads (1x6-button) en joystick en 15 spellen (o.a. Sonic 1 en 2, Ecco, Mickey Mania) voor ƒ500,-. Tel.078-6186126.

Te koop: z.g.a.n. MegaDrive + Mega CD + converter + 2 joypads + 2 6-button joypads + 16 spellen (o.a. Hockey '95, F1, Fifa, Sonic, Tomcat Alley CD, John Madden '92, James Douglas Boxing, Strider, Revenge of the Shinobi). Nieuwprijs ƒ2600,-, nu ƒ998,-. Wegens omstandigheden. Tel.0513-624617, Saako (Heerenveen).

Te koop: Saturn met Virtua Fighter, joypad, scartkabel en spellen (o.a. Pebble Beach Golf, Shinoby X, Victory Goal, Myst, Virtua Hydelide, Digital Pinball) + video cd card. Winkelwaarde ca. ƒ2250,-, vraagprijs ƒ1500,- (alles compleet). Tel.0165-550222, Marcel (Roosendaal).

Te koop: MegaDrive 2 + 2 6-button infra rood pads + 18 spellen (o.a. Virtua Racing, Fifa '95, Ecco 2, Lion King, Street Racer, NBA Jam TE, Kick Off 3 e.c., Andretti Racing, Street Fighter 2 SCE, Aladdin etc.). Alles in doos, 7 mnd. oud voor ƒ600,-. Tel.045-5224737, Manuel.

Te koop: 32X inclusief Star Wars en Virtua Racing. Nieuwprijs ƒ800,-,nu voor ƒ350,-. Ook te koop: MegaDrive 2 + 2 controllers en 8 spellen (o.a. een 7 in 1 met Eternal Champions, The Flintstones, Tiny Toon, Ms. Pac-man etc.). Nu voor ƒ250,-. Samen met 32X in 1 koop vor ƒ550,-. Tel.020-4033281.

Te koop: MegaDrive + 3 joypads + 14 spellen (o.a. SF 2, Eternal Champions, Virtua Racing) voor ƒ599,-. Tel.045-5421807, Martijn.

Te koop: 23 spellen voor MegaDrive en Mega CD (o.a. Pitfall, Snatcher, Sonic & Knuckles etc.). Vanaf ƒ25,- per stuk. Tel.050-5254976, Bas.

Te koop voor MegaDrive: Road Rash 2 ƒ75,-. Tel.038-4225556, Erik (Zwolle).

Te koop: MegaDrive + CD + 32x + 4 joypads + 1 muis + 24 spellen. Nieuw ƒ4700,-, nu ƒ975,-. Tel.0172-422928.

Te koop voor Master System: Sonic Chaos, Asterix 2, Tazmania, Olympic Gold, Slap Shot, Psycho Fox, Wonderboy 3, Bomberraid, Miracle Warriors (RPG), Basketball, Psychic World etc. Alle spellen voor ƒ25,- of Bfr. 500 per stuk. Tel.(0032) 051/223895, Steve Demeester, Roeselare (België). Door de week vanaf 16.00 uur, in het weekend de hele dag.

Te koop: 2 mnd. oude 32X + 3 spellen (Doom, Motocross en Star Wars Arcade). Prijs ƒ425,-. Ook te koop: Game Gear + 3 spellen (o.a. MK 2). Prijs ƒ100,-. Tel.046-4334695, Peter.

NINTENDO

Te koop: SNES met Mario All Stars, Starwing, Super Street Fighter 2, F-Zero, MK 1 en 2 joypads (1 turbo). Nieuw ƒ945,-, nu voor ƒ375,-. Tel.020-6969038.

Te koop: SNES + Donkey Kong Country, Mortal Kombat, Mario World, Mario All Stars, Super Battle Tank, Top Gear + 2 joypads + RF-antennekabel voor ƒ650,-. De spellen zijn met doosjes en boekje en worden niet los verkocht. Tel.046-4432669, Ruud (na 18.00 uur).

Te koop: SNES met 12 spellen (o.a. Mortal Kombat 3, Zelda 3, Worldcup Striker, American Lamborghini Challenge en Pit Fighter), 2 joysticks (1 turbo) + 1 multit. Tevens te koop: NES met 2 joysticks en Mario + Duckhunt. Alles in 1 voor ƒ400,-. Tel.0299-4701970, Jerry (na 18.00 uur).

Te koop: SNES met 2 joysticks en 8 spellen. Prijs n.o.t.k. Tel.0251-241453, Jeffrey (Beverwijk).

Te koop voor Game Boy: Lion King ƒ35,-, Super Marioland 2 ƒ30,-, Hook ƒ15,-, Super Kick Off ƒ15,-, Race Drivin ƒ20,-, Turtles 2 ƒ20,-, Crash Dummies ƒ20,-, Elevator Action ƒ15,-, licht + vergrootglas ƒ10,-. Tel.0485-317615, Martijn.

Te koop voor SNES: Jurassic Park 2 ƒ50,-, Super R-Type ƒ40,-, Rise of the Robots ƒ80,-, Turtles in Time ƒ50,-, The Hulk ƒ50,-. Alles met gebruiksaanwijzing en doos. Tel.035-6027558, Ken (na 18.00 uur).

Te koop: NES, omgebouwd met veel (1500) spellen. Prijs in overleg. Tel.0341-558485.

Te koop: NES met 2 controlpads en 1 joystick, game genie, bedrading, spellendoos met 9 spellen (o.a. F15 Strike Eagle, SMB 1 en 3, Duck Hunt, Star Wars, Rush 'n Attack, Captain Skyhawk, Robocop, Silent Service, Rad Racer). Alles bij elkaar voor ƒ275,-. Tel.0344-631261, na 18.30 uur (zelf ophalen).

Te koop voor SNES: Fifa International Soccer, Turn and Burn, Super Off Road, NBA Jam TE, Scope + 6 spellen. Prijs n.o.t.k. Tel.0418-642965, na 18.00 uur.

Te koop voor SNES: 15 spellen voor ƒ30,- en ƒ35,- per stuk (o.a. Street Fighter 2 Turbo, Eek the Cat, Lawnmowerman, Micro Machines enz.). Graag zelf afhalen, want ik heb geen vervoer. Tel.055-5222495.

Te koop: SNES met MK 2, Mickeys Magical Quest, Mickey Mania en Eek the Cat + 2 controllers (1 normale en 1 sn propad 6) voor ƒ450,-. Tel.0118-643419.

Te koop: Nes + 2 controllers en 6 spellen (o.a. Tale Spin, Dragon Ninja, Addams Family). Alles in dozen + boekjes voor ƒ200,-. Tel.0345-502695, Christian.

Te koop voor SNES: Battletoads Double Dragon ƒ50,-. Tevens te koop voor Game Boy: Tiny Toons 2 ƒ25,-. Samen voor ƒ75,-. Tel.0416-277061.

Te koop: SNES (PAL) + 2 controllers (1 propad) + Zelda 3 + converter (USA/Jap.) + A/V stereokabel. Vraagprijs ƒ225,-. Tel.053-4359021, Jean-Paul.

Te koop: Game Boy met 3 leuke spellen (vecht, flipperkast, vlieg/schiet) + adapter (oplaadbaar) + box voor stereogeluid. Dit alles in goede staat met doosjes en handleidingen. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0570-592942, na 16.00 uur.

Te koop: nieuwe Game Boy + 85 games (o.a. Tennis, Snoopy, Spiderman, Dr. Mario enz.) + boekjes, kabels, incl. batt. voor ƒ299,-. Tel.010-4746390.

Te koop: SNES met 3 controllers (2 gewone, 1 autofire), bedrading, alles netjes in doos met handleiding en 8 spellen (o.a. Mario All Stars, Super Metroid, Zelda (USA) met fx converter en Starwing). Prijs ƒ600,-. Tel.073-5219511, na 16.00 uur (Rosmalen).

Te koop voor SNES: Mortal Kombat 2 ƒ85,-, Castlevania 4 (USA) ƒ50,- (+ adapter ƒ25,- duurder), Vortex ƒ65,-, Battletoads Double Dragon ƒ60,- of Skyblazer ƒ50,-. Alles compleet en in goede staat (alleen MK2 is een beetje gekreukt). Gevraagd: 4-player adapter. Tel.0411-683903.

Te koop: NES met 2 controlpads, 1 joypad, zapper en game genie incl. 13 spellen. I.z.g.st. voor ƒ300,-. Tel.015-3809937, Zuid-Holland.

Te koop voor SNES: 5 spellen (F-zero, Asterix, MK, Super Adventure Island en voor scope Metal Kombat) voor ƒ50,- per stuk. Tel.0172-572629, ma. t/m vr. na 16.30 uur.

Te koop: 18 spellen voor SNES. Waaronder: Donkey Kong Country, Killer Instinct, MK 2 en Stuntrace FX. Vanaf ƒ25,- per stuk. Tel.050-5254976, Bas.

Te koop: SNES met 2 controllers en 6 spellen (o.a. Mortal Kombat 2, Mickey Mania en Mighty Max) voor ƒ500,-. Tel.072-5616420, Jeroen Boot (Alkmaar).

Te koop: NES + 2 controlpads + zapper + 73 spellen (o.a. Flintstones, SMB 1, Duckhunt, Addams Family, Ferrari Grand Prix, Bart Simpson, 52 in 1, 13 in 1, Batman, Robocop, Double Dragon 3, Turtles 2 + 3) met doosjes en boekjes. Prijs ƒ500,-. Tel.0229-230003, zelf komen afhalen.

Te koop: Game Boy + opbergtas + vergrootglas met spellen (Warioland, Blues Brothers, Pinball en andere spellen) voor ƒ200,-. Tel.0523-614048.

Te koop: SNES met 2 controllers en 7 spellen (o.a. MK 2 en Starwing). Alles z.g.a.n. met doos en boekje. Alles samen voor ƒ450,-. Tel.020-6790455, Marten.

Te ruil voor SNES: mijn Soccer Shoot Out tegen jouw SimCity, Theme Park, Turtles Tournament Fighters, Power Rangers the Movie, Shaq Fu. Tel.030-6052184, César (ook per post).

Te koop: SNES + 2 joypads + scope + Starwing, Flashback, SimCity, Mario World, Probotector, Mario in Time voor ƒ450,-. Tel.0495-532892, Weert.

Te koop: SNES met 2 controllers en muis + scart + veel spellen (o.a. Mortal Kombat 3, Killer Instinct, Donkey Kong Country, Primal Rage). Alles in zeer goede staat, nu in 1 koop voor ƒ1249,-. Tel.079-3310709, Stefan (na 17.00 uur). Geen vervoer, regio Zoetermeer.

Te koop voor SNES: MK 1 en 2, Final Fight, F-Zero, Battle Toads. Samen ƒ225,-, apart ƒ50,-. MK 2 apart ƒ75,-. Ook MK 2 of Killer Instinct nieuw met boekje en doos ƒ150,-. Tel.0321-315914.

Te koop/te ruil: een groene Game Boy met Super Marioland 3 voor ƒ100,- (winkelwaarde ƒ208,-), een grijze Game Boy voor ƒ50,-, Zelda en The Blues Brothers voor de Game Boy voor ƒ50,-. Voor de SNES: Turtles in Time ƒ50,-, Megaman X ƒ50,-, Street Fighter 2 ƒ25,-. Allemaal met handleiding en doosje. Of ruilen tegen: Super Mario World 2, Stunt Race FX, Mortal Kombat 3, Killer Instinct, Super Street Fighter 2 of tegen andere leuke spellen (drie van mij tegen 1 van jouw). Tel.026-3814441.

Te koop voor SNES: International Superstar Soccer, Lost Vikings, Mario All Stars, Jurassic Park 2, Eric Cantona. Prijzen n.o.t.k. Tel.0521-516475, Patrick (Zuidveen).

Te koop: SNES + 11 spellen (o.a. Ranma 1/2, Dragonball Z, Clayfighter 2) + 2 controllers + converter (voor USA en Jap. spellen). Nieuwwaarde ƒ1090,-, mijn prijs ƒ600,- (alles in 1 koop). Tel.0320-241827, na 18.00 uur.

Te koop: SNES met 2 controlpads + 1 joystick + 7 spellen (Super Mario World, Bubsy, Castlevania 4, Super Turrican, F-Zero, MK 1 en 3). Alles met doos en als nieuw voor ƒ600,- (in 1 koop). Tel.0162-432090, Noord-Brabant.

Te koop voor SNES: Super Mario World, Street Fighter 2 Turbo met doosje en boekje. Per stuk ƒ90,-. Tel.01883-20904, Sebastiaan (na 16.00 uur). Ik heb geen vervoer.

Te koop: SNES met 4 spellen, een opbergkoffer, stofhoezen voor spellen, 2 joysticks, antenneboekje voor ƒ350,-. En een Game Boy met 4 spellen, een accu, linkkabel, licht + vergrootglas in 1 voor ƒ175,-. Tel.075-6283790, Zaanstad.

Te koop voor NES: The Hunt for Red October ƒ17,50, Bayou Billy ƒ10,- (geen boekje en doosje), Adventure Island (USA) ƒ20,-. Alles samen voor ƒ40,-. Tel.0529-458449, Taco.

Te koop voor SNES: SimCity, Castlevania, Starwing, UN Squadron, Mario Kart, 4 in 1 cartridge, Syndicate, DKC, Illusion of Time. Alles compleet met boekje en doosje tegen elk aannemelijk bod. Tel.071-3614626, Frank.

Te koop: SNES + extra joypad en joystick, converter, 2 opbergdozen, scope met 6 spellen , game genie en 13 spellen (o.a. MK 3, Killer Instinct, Batman Forever). Alles met doosjes en boekjes. Prijs ƒ1195,-. Tel.026-3649540, Joël.

Te koop: SNES + 6 spellen (F1 Pole Position, Mario All Stars etc.), incl. 2 controllers, Jap./Am. converter en koffer. Dit alles in 1 koop voor ƒ500,-. Tel.0546-817686, Daniël (Almelo).

Te koop: SNES met 2 controllers + aansluitingen + Killer Instinct, Super Mario Kart, Street Fighter 2. Alles voor ƒ400,-. Tel.(0032) 013/555442, Herk-de-Stad (België).

Te koop voor Game Boy: Mortal Kombat 1, Turtles 3 voor ƒ40,- per stuk. Batman 2, Nemesis, Hunt for Red October voor ƒ25,- per stuk. Hook, Dr. Franken, Dragon's Lair, Fortified Zone voor ƒ15,- per stuk. Alles samen voor ƒ200,-. Schrijf naar: Bin van Gemert, Dr. Verbeecklaan 22, 5845 CE St. Anthonis (niet bellen).

Te koop/te ruil voor SNES: F-Zero ƒ50,-, Super Adventure Island ƒ55,-, Super Double Dragon ƒ60,-, Eek the Cat ƒ70,-, Double Dragon 5 ƒ60,-, Stunt Race FX ƒ80,- (nieuw). Tel.023-5651705.

Te koop: NES + 2 joysticks voor Bfr. 2000 + spellen (SMB 3 Bfr. 1000, Zelda 1 Bfr. 1000). Samen voor Bfr. 3750. Apart: Metal Gear Bfr. 400, Star Wars Bfr. 700, Zelda 2 Bfr. 500, Quantum Fighter Bfr. 400, Solar Jetman Bfr. 400, Captain Skyhawk Bfr. 500. Tel.(0032) 011/283989, Hasselt (België).

Te koop: NES (omgebouwd) + aansluitingen + 2 joypads + 2 zappers + SMB 1 en 3, Duckhunt, Tiny Toons, Zelda 2, Gremlins 2. Winkelwaarde ƒ950,-, nu in 1 koop voor ƒ200,-. Te koop voor SNES: Starwing ƒ60,-, Fifa Int. Soccer ƒ75,- en Street Fighter ƒ50,- of een van deze spellen ruilen tegen een ander leuk spel. Tel.023-5243390, Sander.

Te koop: SNES met 9 spellen + 2 controllers + game genie + converter, 1 jaar oud, z.g.a.n. Alles voor ƒ500,-. Tel.0318-633497, Randy (na 18.00 uur).

Te koop aangeboden: Game Boy, vergrootglas, reistas en 5 spellen (Tetris, Bugs Bunny, Mortal Kombat 1, Super Marioland 1 en 2). Alles compleet incl. batterijen. Prijs ƒ95,-. Tel.020-6912572. Ik heb geen vervoer.

Te koop voor SNES: Super Bomberman 1 ƒ70,-, UN Squadron ƒ65,-, Starwing ƒ55,-, Pilotwings ƒ70,-, Mortal Kombat 1 ƒ55,-, Micromachines ƒ70,-. Compleet met handleiding en doosje. Tel.0182-385189, Leon.

Te koop: SNES + 2 controllers + Lion King, Starwing, F1 Pole Position, Unirally, Street Fighter 2, Jurassic Park 2, SimCity. I.z.g.st. en z.g.a.n. Prijs n.o.t.k. Tel.0594-632511, Elmer (Zevenhuizen, Groningen).

Te koop: SNES met 5 spellen (Sparkster, Donkey Kong Country, Super Street Fighter 2, Clayfighter 2 en Maximum Carnage) en 2 controllers. Winkelprijs ƒ1115,-, mijn prijs ƒ600,-. Tel.030-2438788, na 19.00 uur. Geen vervoer.

Te koop: SNES + 2 joypads + 10 spellen (o.a. Mortal Kombat 3, Stunt Race FX, Illusion of Time, Lion King) + super Game Boy + bak waar de spellen in kunnen. Prijs ƒ650,-. Spellen ook los te koop. Tel.08376-15549, Vincent (tussen 17.00 en 18.00 uur).

Te ruil/te koop voor SNES: Bart's Nightmare (USA) ƒ75,-, NHLPA Hockey '93 (USA) ƒ55,-, Battleglash (USA) ƒ55,-, SF 2 ƒ70,-, SF 2 Turbo ƒ100,-, MK 2 ƒ115,-, Super Scope + 6 spellen ƒ40,- + verz.kosten. Ruilen tegen: NBA Jam TE, MK 3, Earthworm Jim 2, DKC 2, Super SF 2 Turbo, Multitap. Ik ruil alleen spellen die in goede staat zijn en waarvan het doosje en het boekje er bij zitten. Meerdere spellen tegen 1 is bespreekbaar. Tel.0535-381485, Tim.

Te koop: SNES met joypad arcade-stick en game genie + Mario All Stars + Mario Kart voor ƒ245,-. Vijf spellen voor SNES: Samurai Shodown, Art of Fighting, Fifa Soccer, Mortal Kombat 1 en Indiana Jones samen voor ƒ275,-. Of: SNES enz. met alle spellen samen voor ƒ500,-. Tevens: NES + zapper + 2 joypads + Duck Hunt en Mario 1 voor ƒ100,-. Megaman 2 en Little Nemo samen voor ƒ150,-. NES met spellen samen voor ƒ225,-. Of SNES + NES + alle spellen samen voor ƒ700,-. Tel.020-6188228.

Te koop: SNES + 2 controlpads + 2 spellen (Cool Spot en Mortal Kombat 2) + superscope met 6 spellen + super Game Boy. Alles in doos voor maar ƒ349,-. Tel.078-6178075, Dordrecht.

Te koop/te ruil voor SNES: Super Ghouls 'n Ghosts, Animaniacs, Young Merlin, King Arthur's World, Plok, Adventure Island. Alles in originele doos + originele handleiding. Alle spellen voor ƒ250,- of per stuk voor ƒ45,-. Een van de spellen ruilen tegen ander leuk spel. Tel.0518-491019, Patrick (na 17.30 uur).

Te koop: SNES + alle attributen, action replay, MK 2, Killer Instinct, Mortal Kombat 2, Street Fighter 2 Turbo, The Lawnmowerman en Super Mario World. Prijs ƒ600,-. Tel.0515-416527, Wouter (Sneek).

Te koop: SNES met 2 controllers en 7 spellen (Bugs Bunny Rabbit Rampage, NBA Jam, F-Zero, Street Racer, SMW 1, SM All Stars, Super Scope met spel). Daarbij nog een ding waarmee hij met z'n vijven kan spelen + 2 Game Boys met 8 spellen (Tetris, SML 1 en 2 en Warioland, Mickey's Dangerous Chase, Gremlins 2 en Asterix) en een Nuby sound versterker. Alle spellen met doosje en boekje. Nieuwwaarde ƒ1854,-, nu ƒ750,-. Tel.024-3550454, David (na 18.00 uur).

Te koop/te ruil: spellen voor SNES per stuk ƒ40,-. Tel.077-3548749, Rob.

Te koop: SNES met 15 spellen (o.a. Theme Park, Street Racer, Secret of Mana) + game genie, scope en universal adapter. Winkelwaarde ƒ2500,-, mijn prijs ƒ1000,-. Spellen ook los te koop: Lemmings ƒ50,-, SM World ƒ50,-, Carmen San Diego ƒ50,-, Wanderes from Ys 3 ƒ50,-, Illusion of Gaya (USA) ƒ100,-, Theme Park ƒ100,-. Overige spellen ƒ75,-. Tel.020-6654424, Rinus (Amsterdam). Na 17.00 uur.

Te koop: SNES + 2 controllers + scope en 4 spellen (Fifa Soccer, Lion King, Scope 6 in 1, Street Fighter 2). Bij koop ook gratis omgebouwde NES met 12 in 1 spel erbij. Prijs ƒ350,-. Tel.023-5243760, na 18.00 uur.

Te koop: SNES + 6 spellen (o.a. Mario World, Mortal Kombat, Street Fighter 2 Turbo, Lion King) + spel opbergkoffer. Twee maanden oud. Dit alles voor ƒ500,-. Tel.035-6838307.

Te ruil voor SNES: mijn Batman Forever (nieuw) tegen jouw Donkey Kong Country. Alles met boekje en in doosje. Tel.0180-319770, Hans. Na 18.00 uur.

Wie wil zijn Super Mario Kart voor de SNES ruilen tegen mijn Scope 6. Zonder bijbetaling. Tel.023-5352966, Dicky (Haarlem).

Te koop voor SNES: Mario Kart ƒ50,-, Street Racer ƒ50,-, Donkey Kong Country ƒ75,-, Mortal Kombat 2 ƒ75,-, F-Zero ƒ35,-, Super Adventure Island ƒ35,- en Super Game Boy ƒ80,-. Alles in 1 koop voor ƒ349,-. Tel.074-2665658, Borne.

PC

Te koop/te ruil: Ecstatica, Pizza Tycoon, PQ 3, FS 5.11 en vele andere. Maar ook Cd'tjes: Full Throttle, Flight Unlimited, FX-fighter enz. Ik zoek: Daytona USA, NBA Jam TE, Phantasmagoria enz. Tel.0341-557591, Bertran.

Te koop: computer 486 DX 2 66, incl. printer (Star LC24-20), incl. nieuwe joystick en veel dure software. Geheel compleet voor maar ƒ2000,-. Tel.0487-562527.

Te koop/te ruil voor CD-ROM: Full Throttle (systeemeisen: 486DX/33MHz, 8Mb RAM, Double Speed CD-ROM, DOS 5.0 of later) voor ƒ60,- of ruilen tegen jouw: FX-Fighter, Super Street Fighter 2 Turbo, Fifa International Soccer '95 of '96, NBA Live '95 of '96, NHL Hockey '96, PGA Tour Golf 486, Links 386 CD. Tel.020-6105326, Amsterdam.

Te koop voor CD-ROM: The Patrician (een spel waarbij je handel moet drijven), incl. doos en handleiding voor ƒ69,-. Tel.0511-474597, Johan (tussen 14.00 en 20.00 uur).

Te koop: Mortal Kombat 2 ƒ35,-, Mortal Kombat 1 ƒ25,-, Doom 1 ƒ30,-, Testdrive 3 ƒ15,-, Stunts ƒ15,-. Alles samen voor ƒ100,-. Tel.0341-261606, Cees.

Te koop/te ruil: Little Big Adventure ƒ50-, Retribution ƒ35,- en Command and Conquer ƒ60,-. Liefst ruilen tegen: Sttng of andere nieuwe CD-ROM spellen. Tel.050-5411660.

Gevraagd: Maniac Mansion, Zack McKracken, Doom 2, Goblins 1. Zelf heb ik MK 2, MK 1, Goblins 2 en Dune 2. Tel.0541-353844, Daniël (na 15.30 uur).

Te koop: 386 moederbord + processor DX 40. Prijs ƒ100,-. Tel.0570-613033, Stefan.

Te koop: Mortal Kombat 2 en 3, Command & Conquer, Nascar Racing, Little Big Adventure, System Shock, Rise of the Robots, Ecstatica, Action Soccer, Magic Carpet, Jazz Jackrabbit, Incredible Machine 2, Rise of the Triads, International Tennis, The Lawnmower Man en vele andere. Tel.0488-431557, Walter.

Te koop voor CD-ROM: The Lawnmower Man ƒ50,-, Loom ƒ25,-, Monkey Island 1 ƒ25,-, 2 x 12 Watt boxen ƒ25,-. Tel.0187-482669, na 17.00 uur.

Te koop: IBM PS/2 model P70 (386-25Mhz), 8 Mb RAM, 120 Mb HAD. Draagbaar model met ingebouwd LCD-scherm (geen laptop). Vraagprijs ƒ700,- (of ƒ500,- met slechts 4 Mb RAM). Ook originele CD-spellen te koop: Cyberwar (4 CD's) ƒ50,-, The Lownerman ƒ25,-, Megarace ƒ35,-, Superski Pro ƒ45,-, Maddog McCree 2 ƒ45,-. Tel.0475-533481, Igor Geraedts, na 18.30 uur.

Te ruil: BC-racers, Fade to Black, MK 2, Heretic, Brutal Paw of Fury, MK 3, Aladdin, Lion King, LBA Rally, Jazz Rabbit, NFS. Ruilen tegen: Screamer of ander tof spel. Tel.(050) 5421188.

Te ruil voor CD-ROM: Mad Dog McCree of Kyrandia ruilen tegen jouw Metal Marines, Lost Eden, Theme Park, Chaos Control of Klik & Play. Tel.0165-304129, Niels.

Te koop: Command and Conquer (CD) voor ƒ100,-. Tel.010-5920551, Ismail of Serdar (Maassluis).

Te koop voor CD-ROM: 'The 7th Guest' (2 CD's) met Nederlandse handleiding voor ƒ25,-. Tel.074-2663018, Tom Rosens (Borne).

Te koop: PC Philips P3360/386, 25 Mhz incl. VGA kl. mon., CD-ROM, sounbl. 16-bit, 14k4 modem, HD 120 Mb, 4Mb int. Prijs ƒ1500,-. Tel.0229-573789, Gerjo.

Te koop/te ruil op CD-ROM: Phantasmagoria ƒ85,-, Space Quest 6 ƒ70,- en Command & Conquer ƒ85,-. Alle spellen zijn origineel in doos met handleidingen etc. Evt. wil ik ze ook wel ruilen tegen andere CD-ROM spellen. Die moeten wel recent zijn. Tel.0413-367114, Reinout (Veghel, NB). Tussen 16.00 en 19.00 uur.

Te koop: Mortal Kombat 2 en 3, Little Big Adventure, System Shock, Warcraft, Ecstatica, Action Soccer, Magic Carpet, GP Formula 1, Day of the Tentacle, Command & Conquer, Nascar Racing, Rise of the Triads, International Tennis, Doom 2, The Lawnmower Man en vele andere. Tel.0488-431557, Walter.

Te ruil: veel spellen (o.a. Theme Park, Creature Shock, Battle Beast, Superkarts, Magic Carpet, SimTower, Flight of the Amazon Queen, Wings en nog veel meer). Tel.0228-516926, Rense.

Te koop/te ruil op diskettes: Strike Commander. Op CD-ROM: Microcosm, Beneath a Steel Sky, 5ft 10 Pack Volume 2. Alleen originele versies. Tel.045-5423830, Maarten (na 18.00 uur).

Te koop: een 386 sx 25 Mhz. Intel moederbord met processor. Er is plaats voor 4 Mb. intern. Tevens te koop: een videokaart met 500 Kb. geheugen. Te koop gevraagd: leuke CD-ROM's. Tel.077-3733942, Dirk Engels. (na 16.00 uur).

COMMODORE

Wie wil er spellen ruilen voor de Amiga 500? Bouwspellen en vechtspellen vind ik het leukst (zoals MK en Settlers). Tel.076-5962791, Twan (na 17.00) uur. Liefst wel omgeving Rijsbergen (omg. Breda).

Te koop: A600 (2Mb Ram) + 1 joystick/joypad/muis + handleiding + Workbench/Kickstart 1.3/Dpaint 4 + 100 diskettes (vele bekende spellen: o.a. MK 2, Urban- en Desert Strike, Lemmings 2, Goal, Secret of Monkey 2, Indy and the Fate of Atlantis etc.). P.n.o.t.k. Tel.0297-281326.

Te koop: Amiga 500, 1 Meg., voeding, muis, 2 joysticks, scartkabel, diverse games. Vraagprijs ƒ499,-. Tel.010-4853540, Herman.

Te koop: Commodore 128 + printer en heel veel accesoires + programma's en heel veel spellen (ca. 600). Tel.0227-593648, Stefan (Hippolytushoef). Na 17.30 uur.

DIVERSEN

Te koop: Lynx handcomputer met kleurenbeeld, adapter, auto adapter, Lynx meeneemtas, 5 spellen (Xybots, Ninja Gaiden, Pac-land, Warbirds en Xenophobe). I.z.g.st. Alles (met handleiding en poster van Ninja Gaiden-spel) voor ƒ99,-. Tel.024-6777211.

Te koop 3DO speler + joypad + 2 demo cd's + 3 spel cd's (nieuwwaarde ca. ƒ1000,-). Alles in nieuwstaat + in doos + aankoopbewijs. Voor ƒ500,- (+ evt. verzendkosten). Tel.045-5227941, Cornel (vrijdags tussen 19.00 en 20.00 uur).

Te koop: MegaDrive II met 3 controllers, waarvan 1 programma joystick met de spellen: Fifa Soccer '94, Mortal Kombat 2 en Puggsley voor maar ƒ300,-. Alles nog nieuw met doosje en boekje. Ook heb ik SNES spellen te ruil: o.a. mijn Super Double Dragon, Super Bomberman 2, Street Racer tegen jouw International Super Soccer de Luxe, Fifa '96, JP Chaos Cont. of een ander leuk spel. Tel.078-6182248.

Te koop: MegaDrive met Mega CD + 2 controlpads (3-buttons) + 2 6-button pads + 8 MD spellen (o.a. Wonderboy 3, Super Monaco GP, SF 2 SCE etc.) en 4 CD spellen (Sonic CD, Silpheed, Jaguar J220, Road Adventure). Alles met handleiding en doos. Winkelwaarde ƒ1200,-, nu voor ƒ650,- of dit alles ruilen voor een Sony PlayStation met 1 of meer spellen. Tel.0228-517642, Frans.

Te koop: Atari 1040st fm computer + zw/w + kleurenmonitor + externe harddisk (40 Mb) + 2 joysticks + 2 muizen + heel veel software (ook muziekssoftware, cubase). Nieuwwaarde ca. ƒ3000,-, voor cal ƒ1800,-. Tel.045-5711236, Erik Altmann.

Te koop: Atari Lynx spelcomputer met adapter en 13 spellen (Chips Challenge, Viking Child, Rampage, Pinball Jam, Hydra, Rygar, Gordo 106, Switchblade 2, Paperboy, California Games, Blue Lightning, Shadow of the Beast en Scrapyard Dog). Alle spellen met boekjes. Prijs ƒ150,-. Tel.0416-378339.

Te koop: SNES + 6 spellen (o.a. Super Metroid, Dino City en Castlevania) + netadapter + converter voor USA en Jap. spellen + game genie + tv-kabel + 2 joysticks. Prijs ƒ265,-. Tevens te koop voor PC CD-ROM: Novastorm ƒ45,- en Day of the Tentacle ƒ45,-. Tel.0487-542418.

Te koop: Atari Jaguar 64-bit (28 Mhz) + 4 spellen. Prijs ƒ600,-. Voor snelle bellers een Atari 800 XE + 8 spellen gratis erbij. Tel.0593-526326, Andy Smit (Beilen).

Te koop/te ruil: MegaDrive met 7 spellen (o.a. Mortal Kombat 1, Street Racer, Ecco the Dolphin, Mickey Mania, Ultimate Soccer, Pit Fighter en 6 schietspellen op een disc + bazooka). In zeer goede staat. Voor ƒ450,-. Ook te ruil voor PC of Commodore Amiga met printer. Tel.0297-264559, Vinkeveen.

Te koop/te ruil: MegaDrive II + Shaq Fu, Rise of the Robots, Kick Off 3, Pitfall, NBA Jam TE voor ƒ449,- of ruilen tegen 3 of 4 spellen van PlayStation of accessoires daarvan. Tel.0227-502226, Rick (Middenmeer).

Te koop/te ruil voor SNES: Flashback ƒ50,-, Pushover ƒ25,-, Plok ƒ40,-, Super Turrican ƒ45,-, Bubsy ƒ40,-, Street Fighter 2 ƒ35,- en voor de Game Boy; 105 in 1 voor ƒ135,-. Alles met doosjes of boekjes of ruilen tegen Command & Conquer voor de CD-ROM. Tel.0167-512090, Floor.

Gezocht: Knight Rider voor de NES en Rambo 3 voor de MegaDrive. Evt. te ruil tegen MegaDrive spellen: o.a. Aquatic Games, Alien Storm, Altered Beast, Fatal Fury, Shinobi 3, Sonic 1, Wrestle Mania, Wrestle War. Ik wil ook evt. Knight Rider kopen. Tel.030-6052184, Serreno (na 17.00 uur). Kan ook per post.

Te koop/te ruil Mac spellen: Theme Park ƒ60,-, Syndicate ƒ60,-, SimCity 2000 ƒ40,-, Hellcats ƒ40,-, Tristar Pinball ƒ50,-, Chuck Yeager's Air Combat ƒ60,-, F/A 18 Hornet ƒ60,-, Stealth Fighter ƒ50,-. Tel.0512-382605, Joeri.

Te koop/te ruil: NES + 6 spellen (Tiny Toon 1 en 2, Mario 2 en 3, Flintstones, Zelda 2) + game genie met 6 codeboeken + draagkoffer voor NES. NES is omgebouwd + 2 joypads. Dit alles voor ƒ150,- of te ruil tegen 3 leuke CD-ROM spellen. Tel.077-3661369, Rens (Grubbenvorst, omg. Venlo). Bellen tussen 18.00 en 20.00 uur. Ik heb geen vervoer.

Te ruil: Indycar (MegaDrive), Eternal Champions (MegaDrive), Chockie Chan (NES) voor WipeOut (PS) en Rise of the Robots (MD) voor Theme Park (MD). Tel.046-4373364, tussen 16.00 en 18.00 uur.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Electronic Leisure Publishing.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@euronet.nl

Powerweb
HTTP://WWW.VNU.COM/POWERWEB

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur),
Ed Wiggemans (eindredacteur),
Bjørn Bruinsma, Bas le Clercq, Ben de Dood,
Thomas Glas, Nancy Kamperveen,
Kees de Koning, David Lemereis,
Michael Schaeffer, Laura ten Seldam,
Richard Simon, Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat
Yvonne Caris, 020-4875346.

Vormgeving
Arend Bloemink (art-director), Leo Brandt,
Erik van den Heuvel, Nella de Koster,
Marie-José Reuwer, Casper Voortman EP&PP,
Anne Rose Oosterbaan..

Illustraties
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Ed Buiskool, Linda Jongejan, Rob Mekken,
Harry de Waard.

Uitgever
Aart van der Want.

Marketing
Petra de Munck, 020-4875471.

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
VNU Business Publications B.V.
Rinus van Arnhem, 020-4875436
Tom Wildenburg, 020-4875547.

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot:
Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK
Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m donderdag van 8.30 tot 18.00 uur en vrijdag van 8.30 tot 16.00 uur)
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse.
Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,45 per 11 nummers (= f 5,95 per nummer).
België: 1430 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11
TUM klantenservice: 03 / 247.45.93

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

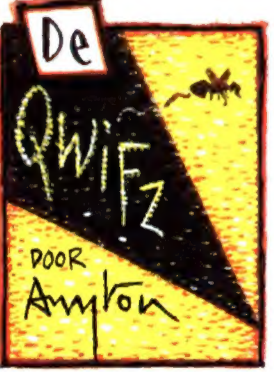
Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.
Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

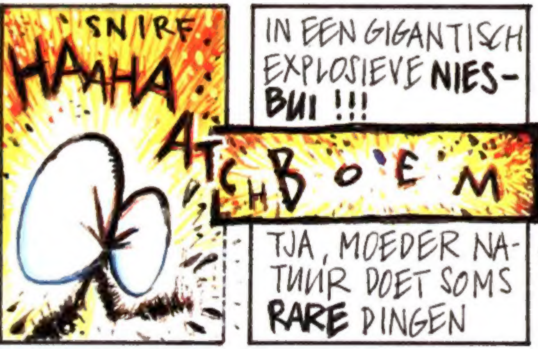
Druk
Boekhoven-Bosch, Utrecht

NOTU VAK **Aangesloten bij Notu**


De
QWIFZ
DOOR
Amyron


BZZZZZ
ZZZ
HET TNT-VLIEGJE IS ZELDZAAM EN ONSCHADELIJK. TENMINSTE... **MEESTAL** WANT ZE ZIJN **EXPLOSIEF ALLERGISCH** VOOR QWIFZ


BIJ HET ZIEN VAN EEN QWIF BEGINT IN HET TNT-VLIEGJE EEN VERTRAAGDE **CHEMISCHE REAKTIE** WAARDOOR HET UITEINDELIJK ZICHZELF EN EEN DEEL VAN Z'N OMGEVING **OPBLAAST**!


SNIRF
HAAHA
ATCHBOEM
IN EEN GIGANTISCH EXPLOSIEVE **NIESBUI**!!!
TJA, MOEDER NATUUR DOET SOMS **RARE** DINGEN


QWIFZ WETEN UIT ERVARING DAT JE ZO'N BUI HET BEST OP EEN VEILIGE AFSTAND - ZEG **10** KM - KUNT AFWACHTEN...
ALARM
TNT VLIEG
EXPLOSIE GEVAAR!!!


MAAR...
QWIFF


ER IS NOG EEN ANDERE MANIER OM AAN DIT **TNT-GEVAAR** TE ONTKOMEN...
PLETTEN
EEN **PLAT** TNT-VLIEGJE ONTPLOFT NIET MEER


MAKKELIJKER GEZEGD DAN GEDAAN...
?
PAF
BIJNA
NIET BEWE
MEP
GRRRR
OEPS


ZWIEP


VOORAL MET ZO'N VLIEGENDE **TIJDBOM**...
KLAP
KAÏ
KAÏ
MIS
MIS
PAF
ZZZZZ
OH OH...


DIE **ELK** MOMENT KAN AFGAAN
KOM DAN.
KLAP
NGRR!
BAF
MIS
SNIRF
HAHAHA
GNI
ZWIEP
SPLETS


HEBBES
HAHA
PLETTEN
HA
PAF
PAF
PAF
PAF
KLAP
SPETTER


PFOE
NET OP TIJD!!!
NIETS AAN DE HAND
GEEN DANK
GEEN HANDTEKENINGEN
BFLRB